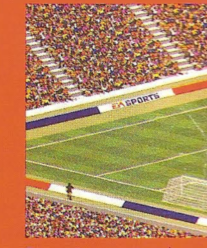


REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
NUMERO 8 • 350 PTA.
Mega SEGA
Gran Concurso
Virgin
CHAQUETAS DE CUERO, CAMISETAS, PINES Y CARTUCHOS
OCP POLICE
ROBOCOP vs TERMINATOR
La OCP contra la Skynet
Aladdin
La última maravilla Disney
POSTER CALENDARIO ROBOCOP ¡Gratis!
8 413042 141907 00008









Plano de pantalla compuesta

AVERIGUA ¡YA! LO QUE ES METER UN



¡GGGOOOOOOOOO

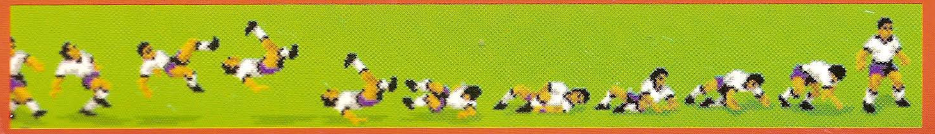
Te largas de esprint por el ala... te persigue un oponente... lo dejas tumbado.

"El realismo y tensión no tienen paralelo" – Sega Pro

Se adelanta con ahínco un defensor...tocas el balón... le saltas por encima...¡ Ja Ja!... Iluso... La muchedumbre se vuelve loca de emoción mientras avanzas con toda tu fuerza hacia el arco.

"Los gráficos realmente captan la emoción del fútbol de tribuna" – Megatech





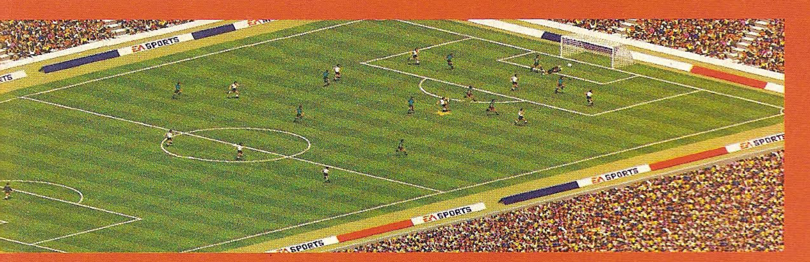


Para adquirir su propia copia de est



FIFA INTERNATIONAL SOCCER





El corazón te late apresuradamente, se te sale por la boca ¡bum! ¡bum! ¡bum!... Te das cuenta que van uno a uno y quedan sólo segundos en el reloj... Alzas la vista... despejado... tiras... ¡chak!

"Los jugadores se ven detalladamente y se mueven como verdaderos jugadores" — Sega Power

¡Brooooom! ¡Craaac!... El balón rebota de la barra... corres a su encuentro... giras la bajas... ibaam!... con una bicicleta metes el balón por la derecha... pasa como un relámpago por el portero y remese con estruendo la red... suena el último silbato.

Corres... haces piruetas en el aire... saludas a tus hinchas...¡ Te adoran! Se te aproxima un comentarista con su micrófono... tiene cara de sincero.

"Increíblemente realista el movimiento de esprint" — Sega MegaForce

Te dice: "Qué nos puedes comentar del juego"

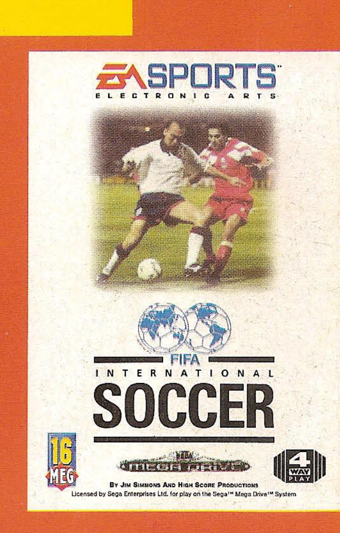
Tu dices: ¡Vale, hombre! ... es lo mejor que ha pasado... 16 Megs, 48 equipos nacionales, 960 jugadores, 13 áreas de destreza, 4 WAY PLAY... ¡y es el único que aprueba la FIFA!!!!"

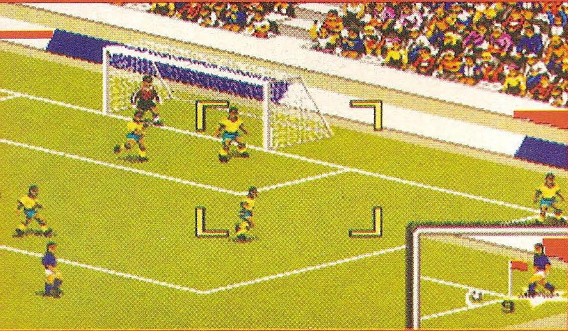


"FIFA International Soccer está determinado a expulsar de su campo a cualquier otro simulador de fútbol" — Sega MegaForce.

Te dice: "Estupenda actuación, estupendo juego, ¡estupendo!







EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS
IF IT'S IN THE GAME. IT'S IN THE GAME.

...visite sus almacenes locales. En caso de dificultad diríjase a Sega 0131 92288.

EDITORIAL

ROBOCOP vs TERMINATOR

Como habréis observado por la imagen de nuestra portada, este mes os traemos un cartucho que es increíble, un arcade sensacional, algo excelente y definitivo para las aburridas tardes de los lluviosos domingos de invierno. Además, también os encontraréis con un fenomenal poster-calendario para 1994, y también es de Robocop vs Terminator, el último cartucho de Virgin. Y, para que el cartucho cale hondo entre todos vosotros, un súper concurso basado, como no, en Robocop vs Terminator, tenemos unas alucinantes chaquetas de cuero para los primeros, y camisetas, cartuchos y pines para los siguientes, ¿qué os parece? Abre la revista por la página 26 e infórmate de cómo puedes hacerte con es fantástica chaqueta de cuero que tenemos preparada para tí.

En otro orden de cosas, el mercado de consolas está creciendo continuamente, si Sega batió records con el cartucho Sonic y vendió toda su producción de Mortal Kombat en una semana, imaginaros lo que ha pasado con Street Fighter II, alrededor de 30.000 cartuchos vendidos en dos semanas. Son unas cifras de lo más escandalosas. Pero no solo son estos juegos un éxito, sino que el catálogo de Sega incluye otros juegos, como por ejemplo Astérix, Jurassic Park, etc. Y las demás compañías, también tienen sus grandes éxitos, leáse Konami con Rocket Knight Adventures, Codemasters con Micro Machines y Cosmic, etc. ¡Vamos, que no os podéis quejar de la falta de software para vuestra Mega Drive!

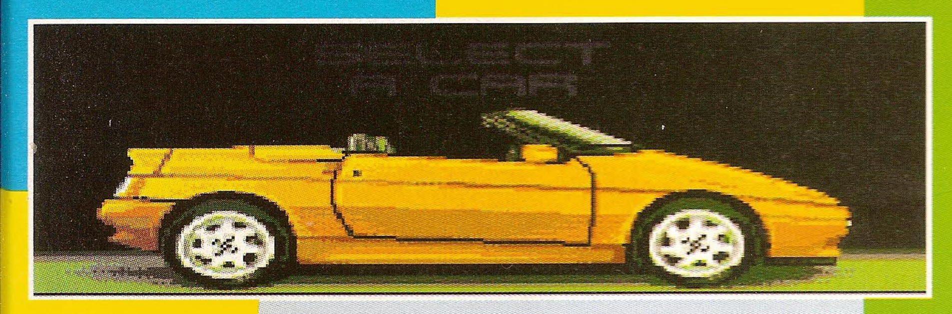
Por cierto, la súper exposición Hollywood Cars ha sido ampliada hasta el día 6 de enero, para que todos los que aún no habéis asistido lo hagáis, ¡pero no lo dejéis para el último día!

REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA

Mega SEGA

DIRECTOR
Oscar del Moral
SECRETARIA DE REDACCION
Pilar Manzanera
REDACCION
LH Servicios Informáticos
Antonio García-Verdugo
Virginia Aranda
Virginia Fernández
AUTOEDICION
DataPress
Alberto Caffaratto
Luis Marín
DIBUJOS * FOTOGRAFIAS
Antonio Perera
Albino López
DISEÑO DE PORTADA
Carlos González-Amezúa
EMAP IMAGES
DIRECTOR EDITORIAL
Julian Rignall
DISEÑO
Osmond Brown
PUBLICIDAD
EMAP IMAGES
Tony Gray
07-44-71-9726700
MP CONSULTORES
Alberto Baquero
C/ Don Quijote, 39 - 2° C
Tno: (91) 534 96 46
Fax: (91) 534 96 57
JEFE DE PRODUCCION
Eduardo Agudelo
FILMACION
DATA PRESS S.A.
FOTOMECANICA
RODACOLOR
LITOSCAN
IMPRESION
COBRHI, SA Industria Gráfica
AJALVIR Tel.: (91) 884 40 18
MARKETING
Marcus Rich
Sarah Hillard
ADMINISTRACION
CONSEJERO DELEGADO
Clive Pembridge
EMAP IMAGES
DIRECTOR GERENTE
Terry Pratt
DIRECTOR DE LA PUBLICACION
Mark Swallow
EMAP España
Administración
Ginzo de Limia, 53 - Bajo
28034 MADRID
Fax (91) 738 36 27
Tno: (91) 738 36 27
Redacción
Avda. Betanzos N° 60, Semisótano A
28034 MADRID
EMAP Images
30-32 Farringdon Lane
London EC 1R 3AU
Tel: 07-44-71-9726700
D.L: M. 12823-1993

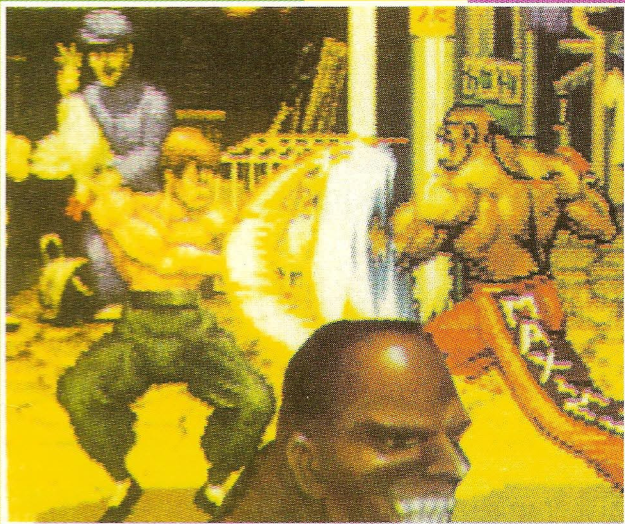
¡A JUGAR! con MEGA DRIVE



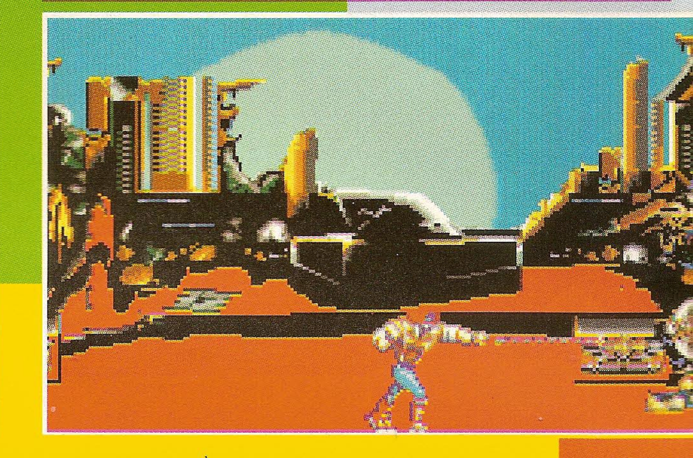
LA PORTADA



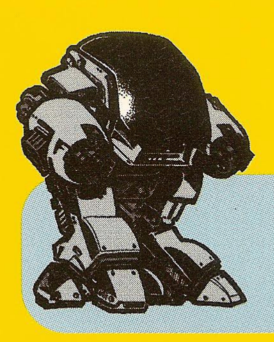




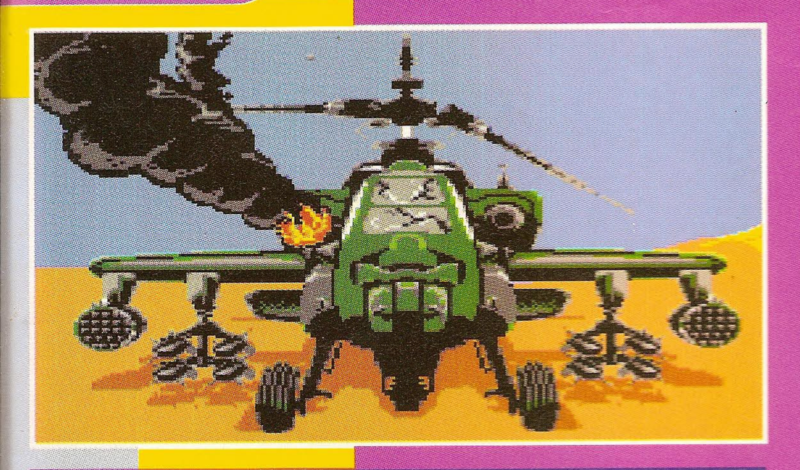
A OJO



MARIO

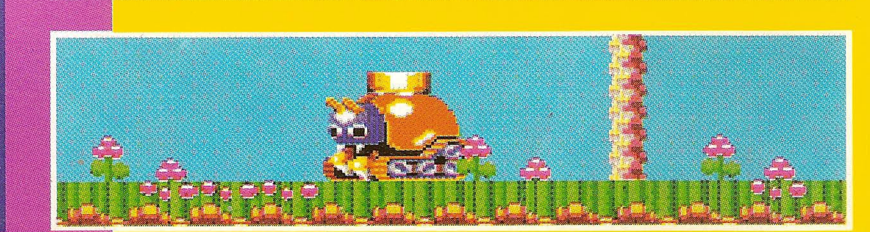


¡A JUGAR! con MASTER SYSTEM



¡A JUGAR! con MEGA CD

¡MENOS MAL QUE YA SE ACABA EL AÑO!



TUS PADRES CREEN QUE AUN ERES UN NIÑO. ¿VAS A DEJARLES ELEGIR TU PORTATIL?



DE JUGUETE.

PORTATILES MONOCOLOR

Un solo color.
Pero, ¿en qué año vives?. ¿No ves que tus colegas te pueden sacar los colores?.

Tamaño pantalla:
¿Eres capaz de ver algo?. ¡Enhorabuena!. ¡Eres un águila!. La mayoría necesita una buena lupa. Y eso, si le da bien la luz a la pantalla.

De **sonido** mejor no hablar. Con esa musiquilla, mejor irse a otra parte.

Juegos:
Rescates de princesitas, carreras de minicoches... ¡Pero de qué vas!. ¿Esto es lo que entiendes por aventuras?. ¿Por qué no pruebas el parchis?

LA LEY DEL

PRIMERAS IMAGENES DEL NU

NOTICIAS



MEGA SEGA sólo puede revelar que Capcom de Japón intenta convertir su último juego de tragaperras, Super Street Fighter II: The New Challengers, a Mega Drive.

El 100 por cien de nuestros leales espías en Capcom nos han informado de que el juego se convertirá a los sistemas más populares de Sega y Nintendo, Mega Drive y Super NES. Capcom ha previsto un lanzamiento preliminar en junio de 1994 (un año después de la presentación de Super NES Street Fihter II). De acuerdo a las falsedades existentes entre Sega y Capcom (que terminaron con la transformación de la versión Champion Edition a Turbo), la compañía ha decidido que ambos formatos aparecerán a la vez.

CaPcom sólo ha confirmado que el trabajo en las dos conversiones, está aún en su fase embriónica. En esta situación, nuestros informadores fueron incapaces de confirmarnos el tamaño del cartucho o las especificaciones del nuevo juego. Sin embargo, nos han prometido que el juego será tan parecido a la tragaperras como lo es la reciente versión Street Fighter II: Special Champion Edition (a la que asignamos un 98%).

MEGA SEGA asistió al estreno europeo de la versión arcade de Super Street Fighter II. Comprueba toda la información...

EVO SUPER STREET FIGHTER II

LOS NUEVOS PARTICIPANTES

Cuatro nuevos personajes han entrado en la zona de lucha de Street Fighter II para unirse a los 12 luchadores existentes. Aquí están las nuevas personalidades y sus movimientos especiales.

FEI LONG (Hong Kong)

Un experto en artes marciales, Fei Long es devastador si está en las manos indicadas. Sus mayores ventajas son velocidad y técnica. Consideramos que este chico podría convertirse en el próximo Guile, en términos de dominio del torneo Street Fighter.

Rekka-Ken (gancho): ABAJO, ABAJO-HACIA, HACIA, PUÑETAZO.

Shien-Kiyaku (patada superior de fuego): ATRAS, ABAJO, ATRAS-ABAJO, PATADA

T HAWK (Mexico)

Este nativo americano no es ágil con sus pies, pero al igual que Zangief, es increíblemente potente en las manos apropiadas. Si te lo estás preguntando, el nombre completo de T Hawk es Thunder Hawk. Alucinante.

Condo en picado: TODOS LOS BOTONES DE PUÑETAZOS, SALTO

Destructor Tomahawk: HACIA, ABAJO, ABAJO-HACIA, PUÑETAZO

Tifón mejicano: VUELTA COMPLETA, PUÑETAZO

CAMMY (England)

Una chica con un oscuro pasado, Cammy es muy rápida y cuenta con una devastadora variedad de patadas.

Flecha en espiral: ABAJO, HACIA, DERECHA, PATADA

Punzada de cañón: HACIA, ABAJO, ABAJO-HACIA, PATADA

DEE JAY (Jamaica)

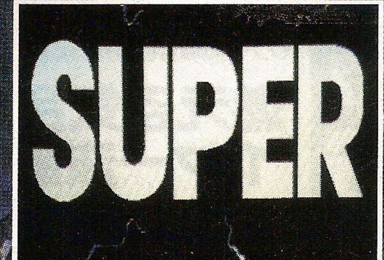
Este chico solía ser músico, pero ha cambiado sus maracas por las artes marciales! Tiene un manejo un poco difícil y cuenta con algunos elaborados movimientos especiales.

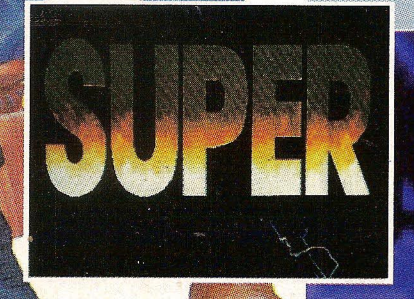
Ataque en picado: ATRAS, HACIA, PUÑETAZO

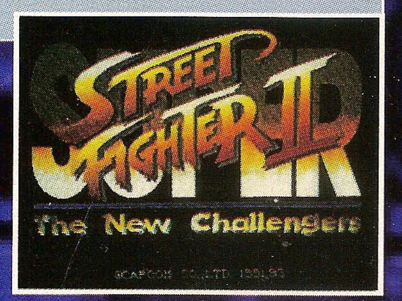
Cabezazo de vuelta doble (!): ATRAS, HACIA, PATADA

Gancho de metralleta: ABAJO, ARRIBA, PUÑETAZO





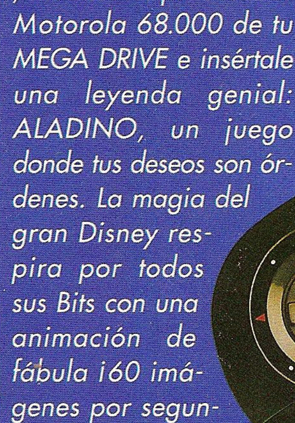




¿POR QUÉ MEGA... MEJOR CONSO...

MEGA DRIVE LO TIENE TODO EN SUPER TITULOS...

Estás ante una MEGA DRIVE, los 16 Bits con más posibilidades del mundo.
Ahora MEGA DRIVE, añade a sus más de 300 títulos de puro lujo, unos super-lanzamientos con la marca de la casa. Sólo como SEGA sabe hacerlo.
Para empezar, arranca el procesador Motorola 68.000 de tu MEGA DRIVE e insértale una leyenda genial: ALADINO, un juego donde tus deseos son órdenes. La magia del gran Disney respira por todos sus Bits con una animación de fábula ¡60 imágenes por segundo! Imagínate, lo normal son 24.
Volarás en alfombra mágica... el genio velará tus pasos, ¡tu espada te abrirá el camino!
No menos genial, el gran SONIC reaparece con un nuevo éxito: SONIC SPINBALL, su velocidad en acción puede compararse a la velocidad de procesado de tu MEGA DRIVE, 7.6 MHZ. Inigualable.
Pero bueno, volviendo a nuestro héroe, podemos afirmar que si alucinaste con las fases de "pinball" con las que siempre nos sorprende el maestro, ¡agárrate! ¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin!
Y por si fuera poco ¡poción para tu MEGA DRIVE! El pequeño ASTERIX se convierte en un fenómeno de los guantazos ¡prepárate a sentirlos! Los 320 × 224 pixels de resolución de tu MEGA DRIVE te transportan a la Galia.
Como último bombazo ¡¡PARQUE JURASICO!!, velocirraptores, branquiosaurios, tiranosaurios... sembrarán el pánico en tu MEGA DRIVE. Una programación creada por un equipo de colegas del amigo Spielberg en exclusiva para tu MEGA DRIVE.
Hasta los movimientos de los saurio... han pasado por laboratorio. ¡¡Lo m... fuerte en millones de años!!
Pero no es más que el principio... ¡¡SIGUE LEYENDO!!

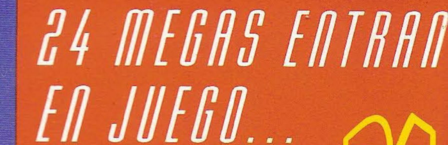








24 MEGAS ENTRAN EN JUEGO...



SEGA presenta el primer videojuego del mercado con 24 Megas sólo para tu MEGA DRIVE: "STREET FIGHTER II." El éxito mundi... en máquinas de ARCADE aterriza só...



...GA DRIVE ES LA ...LA QUE EXISTE?

para ti. Repartirás más leña que nunca. 24 Megas. Otra dimensión de lucha. Pero eso no es todo, muy pronto le seguirán nuevos juegos de 24 Megas como "ETERNAL CHAMPIONS."

CON TODAS LAS POSIBILIDADES...

Si todavía no tienes MEGA DRIVE... ¡Estás a tiempo! Ahora puede ser tuya eligiendo entre cuatro completísimos Packs, el que más se adapte a ti: SONIC PACK, STREET FIGHTER II PACK, MEGA PACK con Super Hang On, Columns y World Cup Italia, o MEGA ACCION con Streets of Rage, Shinobi y Golden Axe.

Recuerda que todas estas configuraciones siempre vienen con dos mandos además de "SONIC," el juego más premiado de la historia.



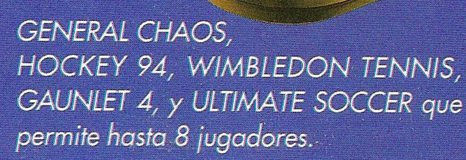


PARA COMPARTIR EL TRIUNFO...

También cantidad de juegos para compartir (2 o más jugadores). En todos nuestros Packs encontrarás muchos juegos para divertirte con un amigo.

Entre los lanzamientos de esta monstruosa temporada podrás contar con los siguientes Mega Títulos para dos jugadores: GUNSTAR HEROES, BASEBALL 2020, HAUNTING, SNAKE RATTLE "N" ROLL, STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION, DAVIS CUP TENNIS, F-1, SONIC SPINBALL, LETHAL ENFORCERS...

Y en cuestión de días, un nuevo adaptador para cuatro jugadores te permitirá competir con éstos:



GENERAL CHAOS, HOCKEY 94, WIMBLEDON TENNIS, GAUNLET 4, y ULTIMATE SOCCER que permite hasta 8 jugadores.



...Y ASEGURARTE EL FUTURO.

Si crees ser un gran consolero, tu respuesta no puede ser otra: ¡MEGA CD! El mundo de los videojuegos se divide en antes y después del MEGA CD. La unión perfecta con tu MEGA DRIVE consigue una potencia total de 500 MEGABYTES.

¡Entra en la nueva dimensión! Imágenes reales, simuladores profesionales, animación de tus héroes favoritos, y además... ¡escucha tu propia música y disfruta del Karaoke!



MEGA CD, los otros chips... ¡Son patatas fritas!

Son las incuestionables razones de por qué MEGA DRIVE es la mejor consola que existe. Es la ley del más fuerte. Siempre lo fue.



LA LEY DEL MAS FUERTE

VUELA, VUELA COMO EL VIENTO

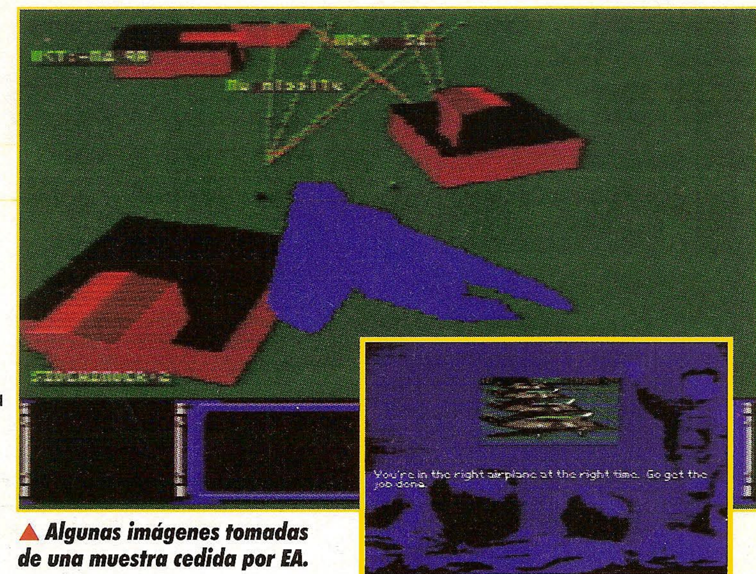
La acción sin descanso se combina con una estricta estrategia en F117 Night Storm un simulador de vuelo de EA disponible para Mega Drive en menos de lo que canta un gallo.

El jugador toma el control de un bombardero silencioso, el caza de combate más avanzado técnicamente del mundo y lo dirige a través de una serie de misiones internacionales.

JUEGO NUEVO POR EA MEGA DRIVE

El juego dispone de dos modos de juego; el modo arcade que permite a los jugadores elegir exactamente el número de objetivos aéreos y terrestres a los que enfrentarse. Por otro lado, el modo de campaña se desarrolla en nueve enclaves internacionales y en 30 escenarios basados en hechos históricos y supuestos políticos. La campaña comienza con un entrenamiento básico y luego pasa a la acción real con complejas misiones tierra-aire, y aire-aire después de informes detallados al comienzo de cada misión.

El F117 cuenta con imágenes en infrarrojos; un sistema de dirección láser que funciona con cámaras de control de las armas que guían a los misiles desde el avión hasta el objetivo. El cartucho de 16 Mb cuenta con 11 vistas diferentes del avión, sonidos digitalizados y gráficos mejorados de mapas de bits. Seguiremos informando, corto y cambio.



▲ *Algunas imágenes tomadas de una muestra cedida por EA.*

SANGRE POR UN TUBO

JUEGO NUEVO POR VIRGIN SISTEMAS CDS

Virgin ha solicitado los geniales pero horripilantes talentos del escritor de relatos de ficción, Clive Barker para la creación de una serie de juegos para Mega CD.

Trabajando exclusivamente para Virgin, Barker, un fan absoluto de los ordenadores, se involucrará en todos los procesos de los proyectos, desde el concepto, hasta la historia, el guión y el diseño.

El autor de las novelas como "Hellraiser" y "The Forbbiden", Barker, todavía no ha revelado el resultado de sus trabajos para Sega pero puedes apostar hasta la última peseta a que será como una visita a la casquería y no precisamente solo...

DISPARA A LAS ESTRELLAS

En Japón, otro divertido disparador para MegaCD está a punto de crear escuela, con el nombre de AX101. Muy parecido a Silpheed en su aspecto, el juego se desarrolla en un futuro muy lejano (el año 2500) y parte de una extraña transmisión recibida en la Tierra. La fuente se encuentra en el remoto planeta Prism.

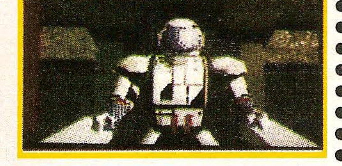
Los prismianos avisan del inminente ataque del belicoso planeta Geluza, ¡cuyo ejército se encuentra a tan sólo 24 horas de la Tierra! Al no disponer del poder de fuego necesario para evitarlo, Prim ofrece la utilización (total o alquilado por kilómetros) de su supernave AX101. El único inconveniente es que Prim se encuentra a muchos años luz. Se reúnen cuatro naves inmediatamente, pero una es destruida al intentar atravesar el bloqueo de Geluzian.

JUEGO NUEVO MEGA CD POR SEGA

De esta forma, sólo tres naves tomarán parte en esta aventura matamarcianos en 3D, donde encontrarás agujeros negros, campos de asteroides y te enfrentarás a la flota geluciana en el espacio y en el planeta Gadea. No existen iconos de energía, pero una vez que el AX101 se sitúa, puedes utilizar algunas armas impresionantes.

El AX101 ofrece un movimiento completo del fondo de pantalla, como Sewer Shark y Silpheed. El problema de los juegos anteriores es la carencia de interacción y control real sobre tu dirección. Los creadores de AX101 se proponen combinar tanto acción como interés visual. Ya veremos.







ACCION ELEMENTAL

Virgin está detrás de una acción elemental, con "Fire and Ice" para Master System. Programado en principio para el Amiga por el melenudo genio de los ordenadores Andrew Braybrook, el juego vivió su apogeo hace algunos años. Es un juego de plataformas para personas inteligentes, con muchas dotes de deducción.

NUEVO JUEGO POR VIRGIN MASTER SYSTEM

El jugador controla a un enorme perro, que examina el terreno en busca de mascotas que rescatar. Los gráficos están repletos de colores y no tienen sólo un papel decorativo. Cambian para mostrar la hora del día, surgiendo diferentes criaturas enemigas cuando llega la medianoche. Las distintas zonas climáticas (el fuego y el hielo del título) dominan los diversos niveles. Fire and Ice se está decidiendo por 8 bits.

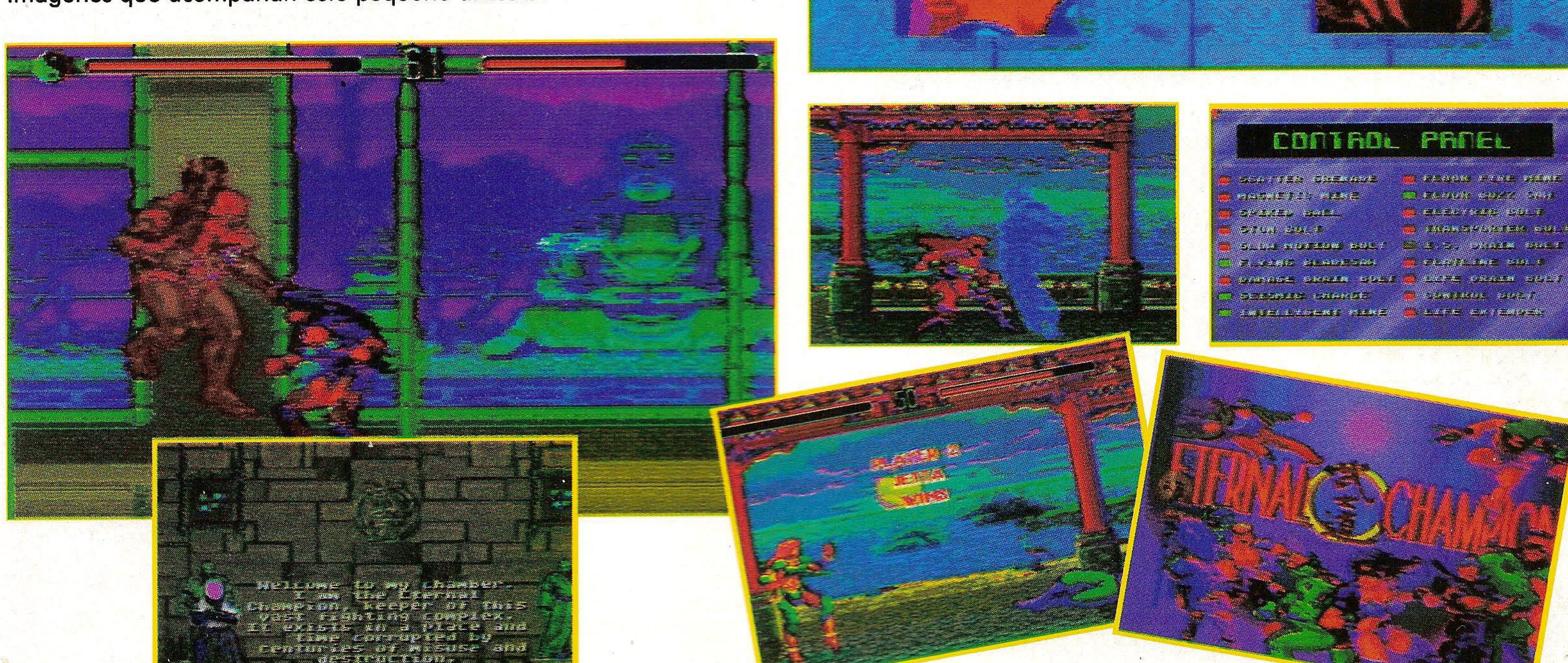


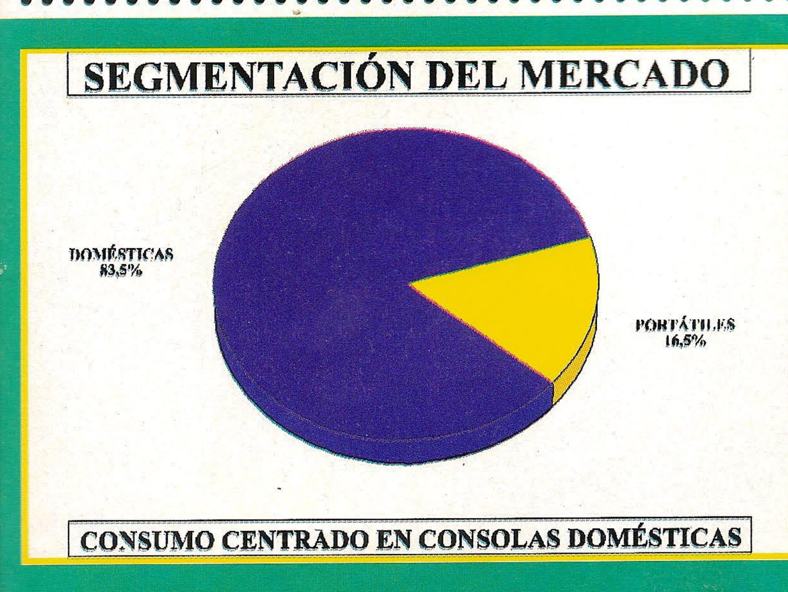


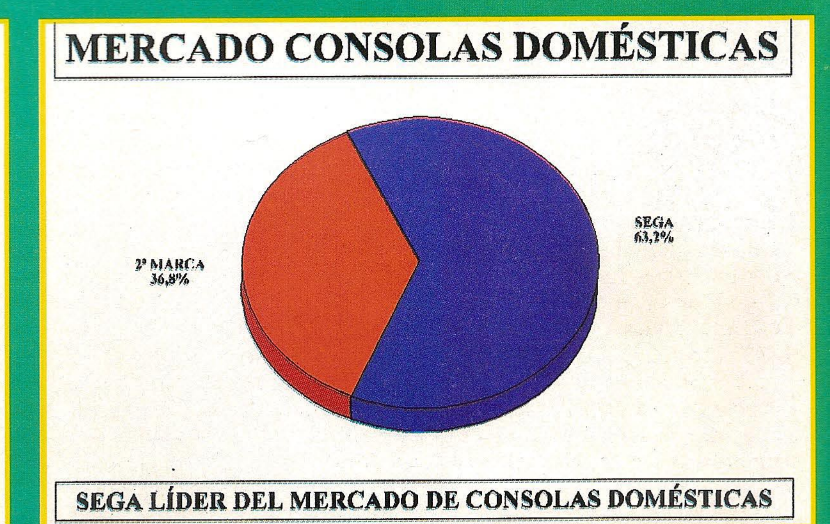
▲ *Preciosas esfinges de los faraones en este arcade de plataformas*

ETERNAL CHAMPIONS

Una vez que Street Fighter II ha llegado al mundo Sega, parece que ya se acabó todo, que después de SFII no hay nada que se le pueda igualar. Pues no, estamos todos equivocados, aquí llega Eternal Champions, una verdadera pasada de juego. Gracias a Sega España, que nos ha enviado una primera muestra del juego aún no terminado, pero que muestra las posibilidades reales del juego. De momento, os podemos decir que, a nuestro parecer, es mucho más potente que SFII; con más enemigos y golpes especiales. Incorpora un modo especial de entrenamiento en el que podrás golpear unas bolas o cualquier otro tipo de objeto que elijas como destino de tus golpes para adquirir reflejos. De momento, sólo os podemos mostrar las imágenes que acompañan este pequeño artículo.







SEGA A LA CABEZA DEL MERCADO DE CONSOLAS

EL último informe Nielsen (estudios de mercado) sobre el estado del mercado español en cuanto al sector consolas, refleja lo que todos ya sabíamos, SEGA lidera el mercado doméstico de consolas con una cuota de mercado del 63,2%, frente al 36,8% de su siempre rival, Nintendo.

De esta forma, traduciendo los datos llegamos a la conclusión, de que SEGA se sitúa muy por delante de Nintendo, en el mercado de las domésticas. Segmentando el mercado doméstico en consolas de 8 bits (Master System II y demás competidoras) y de 16 bits (Mega Drive y resto de competidores), queda así: en 16 bits Mega Drive se coloca como líder con un 68,9% de su sector, quedando la segunda marca con el 31,1%. En 8 bits, Master System se ha hecho con el 57,3% del mercado, y otra vez, la segunda marca, con un 42,7%. Como podéis ver por los datos que os ofrecemos, SEGA es líder total en el mercado doméstico, y todo ello gracias a vosotros; que seguís confiando en SEGA a la hora de divertiros con vuestras consolas.

¿POR QUE NO HAY NADA

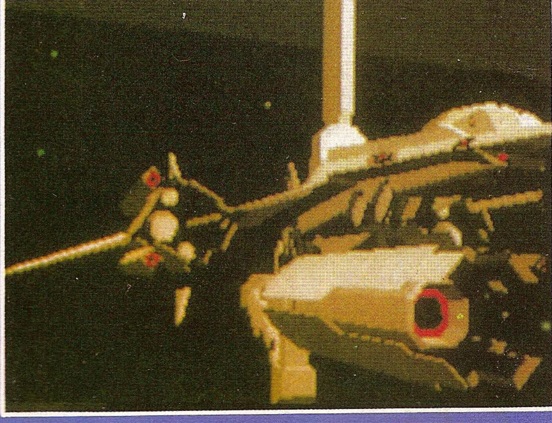
IMAGENES REALES

Muchos se preguntan que pequeno milagro hace posible que auténticos personajes de carne y hueso aparezcan en los videojuegos de MEGA CD. El secreto es el CD - ROM (Compact Disc Read Only Memory). Un formato que permite el acceso de los videojuegos a la enorme capacidad de memoria del Compact Disc: ¡¡5.000 Megas!! frente a los 16/24 de un juego normal. Más que suficiente, para reproducir hasta imágenes reales. ¿Te imaginas las infinitas posibilidades en gráficos, fondos, movimientos, resolución...?.

EN MEGA CD LOS JUEGOS NO SE JUEGAN. SE VIVEN.

CHIP DE ROTACION Y ZOOM (DIP)

Con MEGA CD, tienes plenos poderes. Ya no hay movimientos imposibles. Ya no hay perspectivas prohibidas. ¡Llega el Mega Chip DIP! (Digital Image Processor). A diferencia de otros sistemas, este Mega Chip es capaz de girar fondos o ampliar Sprites... ¡¡Al mismo tiempo!! creando un efecto de profundidad Multidimensional asombroso. Conseguirás rotaciones de 360°, ampliaciones vertiginosas (zoom óptico)... En algunos simuladores las panorámicas virtuales dejan de ser patrimonio de las salas recreativas y dibujan en tu cara una mueca de placer. Todo unido, produce un efecto envolvente que MAGNETIZA TU MENTE Y TE ARRASTRA IRREMISIBLEMENTE A LAS PROFUNDIDADES DE LA ACCION.







SONIDO DIGITAL (CD)

La máxima pureza inundará tus oidos . Es el sistema de lectura de sonido más perfecto y avanzado que existe: el Compact Disc. Un pequeño equipo con infinitas aplicaciones: efectos especiales, voces humanas en directo, bandas sonoras atronadoras, músicas enrolladísimas....
Además puedes escuchar tus CD's musicales y hacerte un virtuoso del karaoke.
Algunos juegos como "Make my Video" te permiten montar tu propio video-clip seleccionando imágenes y múltiples efectos: incorporar la letra de la canción, zoom, espejo, mezclar imágenes o ralentizarlas, cambiar colores...
¡PREPARATE A VIBRAR COMO NUNCA LO HAS HECHO!.



EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE: MEGA



COMPARABLE A MEGA CD?
MEGAVELOCIDAD DE JUEGO
a puedes poner en forma tus reflejos.
ente a los 3,5 Mhz de otras consolas de 16 Bits, MEGA DRIVE
abaja a 7,6 Mhz y junto con MEGA CD alcanzan una velocidad
onjunta superior a los ... ¡¡20 Mhz!!.
Cómo si no, podríamos haber creado el SONIC más rápido
e la historia?.
Cómo si no, una potencia de juego devastadora que
esponde a la velocidad del pensamiento?.
ON MEGA CD, LA MANO ES MAS RAPIDA
UE LA VISTA.
03
TIME
062
RINGS 040
ACCION INTERACTIVA
Antes de MEGA CD, este concepto era pura Ciencia-Ficción en una consola doméstica. Imagínate relacionarte con los personajes durante el juego, influir en ellos, o ser el protagonista de la acción en un contexto donde se entrecruzan realidad y ficción.
El MEGA CD abre un pasadizo mágico hacia una dimensión inaccesible hasta ahora. Una conquista de incalculables posibilidades para generar diversión sin límite.
¿COMPRENDES AHORA POR QUÉ NO HAY NADA COMPARABLE AL MEGA CD?.
TURBO
16-BIT
MEGA DRIVE SEGA
MEGA CD
MEGA-CD II SEGA
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

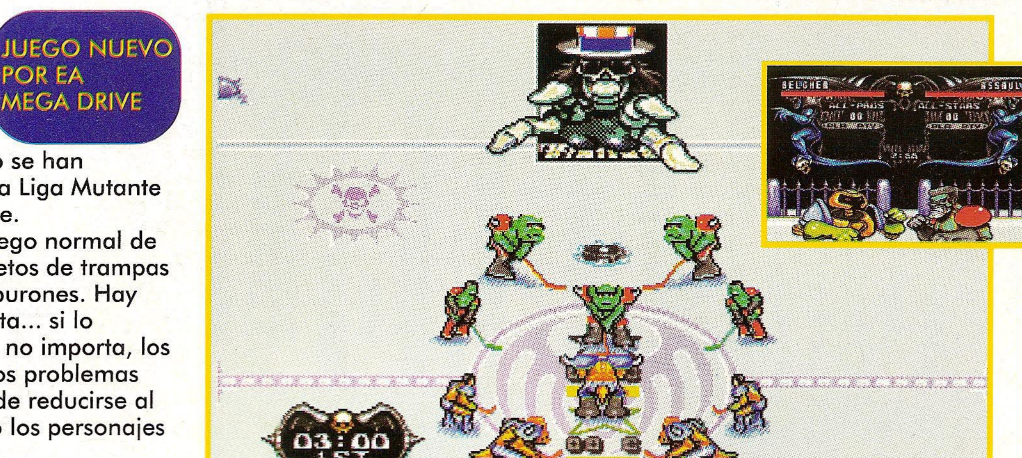
LOS FANTASMAS DEL HOCKEY

JUEGO NUEVO POR EA MEGA DRIVE

Calaveras, trolls, robots y otros amigos salidos del infierno además de las trompetas del Maligno se han reunido para el evento, un encuentro sangriento de la Liga Mutante de hockey, un novedoso juego de EA para Mega Drive.

Con 23 equipos de maníacos, ¡no puede ser un juego normal de hockey!. Cada equipo tiene sus propios estadios repletos de trampas y peligros incluyendo agujeros en el hielo, minas y tiburones. Hay armas sobre la pista, barras de hielo, hachas, dinamita... si lo quieres, ¡cógelo! Si se produce una pelea en la pista, no importa, los dos pasáis a una jaula donde podréis resolver vuestros problemas en un enfrentamiento uno a uno. La destrucción puede reducirse al cambiar el índice de muerte, o aumentarse utilizando los personajes de refuerzo especial.

Revive la acción con Puck Cam, una función de repetición instantánea que ofrece una vista desde el disco de todas las mutilaciones. Dispones de un impresionante toque al final de todos los períodos, ya que una criatura recoge a toda prisa los miembros seccionados que descansan en la pista. Muy pronto te ofreceremos todo un informe sobre este juego.



▲ ¡Guau! Fíjate en el detalle de los luchadores, perdón, jugadores.

LA SANGRIA DE DON MATON

NUEVO JUEGO POR VIRGIN MASTER SYSTEM/ GAME GEAR

El magnífico Robocop Vs Terminator, que examinamos hace poco para Mega Drive, se adentra en el terreno de Master System y Game Gear por la gentileza de Virgin y ¡tiene un aspecto realmente excelente!

La misma historia que en la versión para Mega Drive: malvados Terminators se han repartido por todo el mundo y ¡es tu misión que Robocop restablezca la paz y la justicia disparando contra todo lo que se mueva!

Muchos niveles, mucha acción y toneladas de muerte y destrucción, ¿quién podría pedir más? Te daremos más información en un futuro artículo de MEGA SEGA, mientras tanto, confórmate con estas instantáneas.

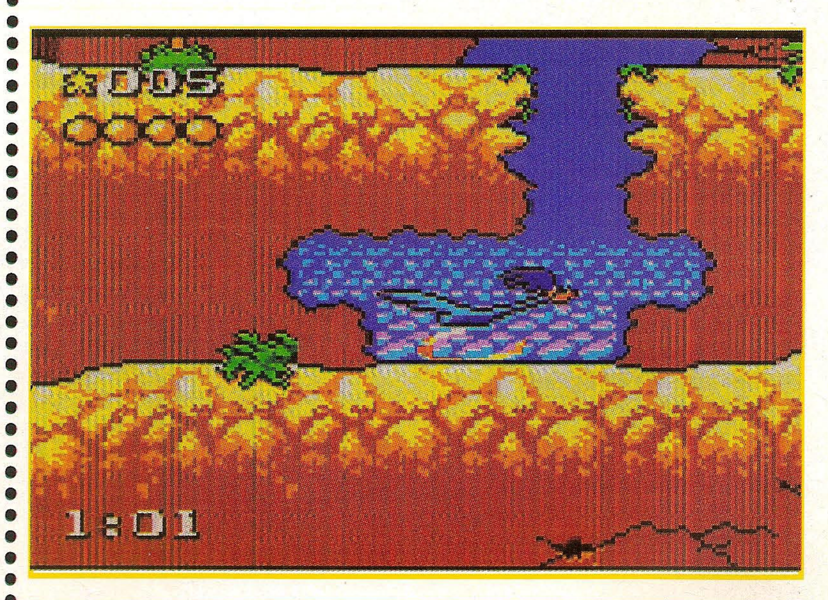


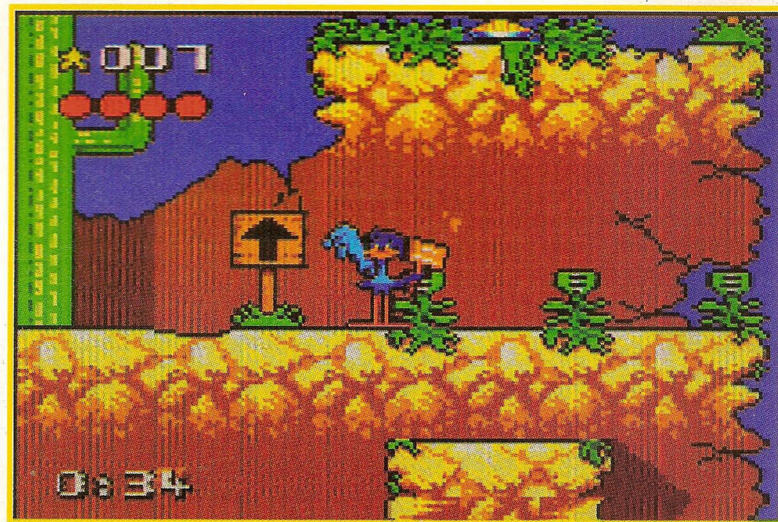
NO CORRE, VUELA

NUEVO JUEGO POR SEGA MASTER SYSTEM/ GAME GEAR

Entona tu mejor "bip bip" de Domingo y métete en la piel del pájaro más rápido de los dibujos animados. Es el correcaminos, que está a punto de atravesar a toda velocidad tu Game Gear o Master System.

Un concepto verdaderamente inteligente para un juego de Master System; básicamente la idea consiste en correr como un demonio, evitando las ingeniosas trampas tendidas por el malvado Wile E Coyote en un entorno de plataformas. Próximamente aparecerá más información en tu revista favorita.





CAIDA LIBRE

JUEGO NUEVO POR ACCLAIM MEGA DRIVE

Pronto podrás arrojarte de cabeza al juego que pronto estará disponible en Mega Drive servido por Acclaim, Crash Dummies. Los dos muñecos, Slick y Spin emplean su único talento, aplastar cosas y arrojarse sobre los objetos para conseguir un conjunto de objetivos situados a lo largo de cinco plataformas. Sus misiones incluyen comprobar un lanzador de aire o aterrizar en el lugar apropiado después de saltar de un edificio. Cuanto mejor realices tu misión mayor será la cantidad de dinero que ganes. Si tu aterrizaje falla perderás una de tus cinco vidas. Sintoniza con un futuro artículo de MEGA SEGA para obtener más detalles.



COSMIC SPACEHEAD™
"Una buena recreación de los dibujos animados de los 50 y los 60 que resulata cada vez más impresionante y adictiva"
Mega Sega revista
¡Eléctrico-shocks!
Las calles de la ciudad
La oficina de correos
La fábrica
Detroitica
Las luces de la noche
"Cosmic reune unos buenos e interesantes rompecabezas junto con esos gráficos sensacionales que tanto gustan y un sonido de lo nunca oído en Mega Drive"
Mega Sega revista
"Cosmic Spacehead es una estupenda combinación de deliciosas aventuras con un fantástico juego arcade"
Mega Sega revista
¿Qué harías tú para probar la existencia de la Tierra?
¡Aquí está Cosmic, el primer turista extraterrestre, con una prisa tremenda por cruzar el Universo! Unete a él a través de 32 áreas de acción y resuelve los rompecabezas más extravagantes de las aventuras de arcade. ¡Interactúa con la panda más rara de personajes que te puedas imaginar en más de 300 pantallas con extraños y escalofriantes escenarios! ¡Experimenta la emoción de las carreras de astro coches, los attaques de robots y los campos de asteroides! ¡No es de estre mundo
LICENCIA CONCEDIDA POR SEGA ENTERPRISES LTD. PARA JUGAR EN LA SEGA MEGA DRIVE SYSTEM
LICENCIA CONCEDIDA POR SEGA ENTERPRISES LTD. PARA JUGAR EN LA SEGA GAME GEAR SYSTEM
LICENCIA CONCEDIDA POR SEGA ENTERPRISES LTD. PARA JUGAR EN LA SEGA MASTER SYSTEM
DISPONIBLE EN
Amiga, PC, N.E.S.
Codemasters
PARA MAS INFORMACION CONTACTE:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire, CV33 ODL, U.K.
© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1993. Todos los derechos reservados. Codemasters y Cosmic Spacehead son marcas registradas con licencia de Codemasters Software Company Ltd. Con licencia de Sega Enterprises Ltd. para jugar en Sega Megadrive, Sega Master System y Sega Game Gear. Megadrive, Master System y Game Gear son marcas registradas de Sega Enterprises Ltd. Codemasters utiliza la marca registrada conforme a licencia. NES es una marca de Nintendo Company Limited. Codemasters no está afiliada o asociada con Nintendo Co. Ltd. Titulado.

EXPRIMIENDO EL JUGO

Exprimiendo hasta la última gota la licencia, Acclaim está trabajando en otro juego T2 que esta vez se denominará T2 - Judgement Day, y que pronto estará disponible en todos los sistemas Sega.

Si todavía no conoces la historia deberías dedicarte a otra cosa, ya que nuestra revista va dirigida a un personal algo más selecto. Pero bueno, nos das pena, así que, ahí va un resumen: John Connor, envía a Terminator al pasado para protegerse a sí mismo durante su juventud, pero los Terminator malos también hacen lo mismo, hay muchas persecuciones, disparos, y... el fin.

Aquí te mostramos unas imágenes para que te vayas haciendo una idea.

JUEGO NUEVO POR ACCLAIM TODOS LOS SISTEMAS SEGA





VIAJE AL INTERIOR DEL CUERPO

Con destino a Mega CD procedente de Psygnosis aparece esta experiencia en el interior del cuerpo. Es Microcosm y te invita a meterte en un submarino de tamaño minúsculo, reducirte al tamaño de una ameba e introducirte en el interior del cuerpo humano.

Eres el bueno (naturalmente) y los malos han implantado uno de sus miembros en el interior de tu Presidente para intentar dominar su mente. Es tu deber perseguirlo, sin previo aviso, ya que de otro modo podría estallar las minas que ha instalado en los órganos vitales de tu Presidente. Debes vigilar tu posición ya que podrías perder al malo al chocar contra algo importante.

Todo el contenido del juego se ha diseñado por ordenador, sin digitalizar imágenes previas y la acción transcurre en distintas partes del cuerpo incluyendo la médula ósea, la arteria principal, el cerebro, las válvulas del corazón y los pulmones. ¡Psygnosis realizó exhaustivas investigaciones para el juego extrayendo gran cantidad de conocimientos médicos de una compañía de su mismo edificio dedicada a la creación de equipo óptico para la observación del interior de los cuerpos! ¡Uau! Tendrás más noticias cuando lleguen a nuestras manos.

NUEVO JUEGO POR PSYGNOSIS MEGA CD

MICRO PROSE VUELA...

Con Gunship 2000. El super conocido simulador de helicópteros, únicamente visto en PC, saldrá en una versión especial para Mega Drive. Tenemos noticias de que será totalmente diferente a la versión PC, más que nada porque esta última era un simulador de vuelo; la versión Mega Drive será (bueno, es, observad las imágenes, las capturas son de un cartucho casi terminado, a falta de los retoques definitivos) un arcade de desplazamiento horizontal. El juego está repleto de enemigos, esperando que un buen cañonero como vosotros se ponga sus mandos. Estad atentos a nuestras páginas para una análisis más completo en futuras ediciones de nuestra revista.

JUEGO NUEVO POR PMICRO PROSE MEGA DRIVE



SE HAN JURADO ODIO ETERNO

Y SOLO PUEDE QUEDAR UNO

LLEGA EL COMBATE DEFINITIVO

EN 24 MEGAS DEVASTADORES







ROBO
VERSUS
THE TERMIN

▲ ¡Destroza a ED-209 con su propia arma!

▲ ¿una araña cibernética o un robot de cocina?

▼ Robocop no se detiene ante nada, ¡tiene un buen par de armas!

El creador de tebeos, Frank Miller, sabía verdaderamente lo que hacía cuando reunió a dos de los más duros héroes de película conocidos en sus series Robocop vs Terminator. Sólo imagina lo que ocurriría si el imparable policía tuviese que atrapar a la implacable máquina asesina del futuro! Cyborg contra Cyborg... ¡Menuda pelea se iba a montar!

Bien, no sueñes más, en este auténtico juego, puedes "dar vida a tu sueño", tomando el control de Robocop en su robótica aventura solitaria para acabar con un ejército de Terminators que han viajado hacia atrás en el tiempo para robar la tecnología de Robocop y matar a todos los humanos que encuentren en su camino. Al retirarse, Robocop tiene que perseguirlos en el futuro para continuar la lucha que destruirá al malvado sistema de ordenadores SkyNet y ¡liberará al mundo del yugo de los Terminators para siempre! ¡Viva!



COMENTARIO

LUZ

Ninguna de las versiones Terminator o Robocop para Mega Drive me ha impresionado tanto como a los demás, por eso me acerque a esta nueva oferta de Virgin con una considerable impaciencia. ¡Qué sorpresa tan agradable! Los gráficos te impactan inmediatamente, sprites gigantescos, detallados e imaginativos, fondos de pantalla atmosféricos y toneladas de animación, hay gran cantidad de armas verdaderamente ingeniosas que debes de empuñar realmente si valoras tu vida y la acción es interminable. Virgin ha extraído las mejores partes de los dos personajes y películas y ha añadido un poco de magia personal. Este juego es una maravilla y, siendo como soy un ferviente seguidor de los juegos matamarcianos puedo recomendarte con toda sinceridad este mega destructor.

MEGA JUEGO

FE: x06 0059390

...9 no tiene un aspecto tan sexy como Robocop!

INFOR... ...ARGO PLAZO

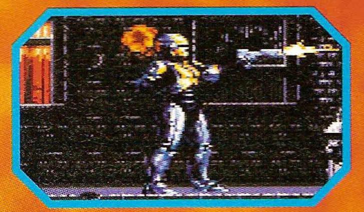
HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

¡OOOH! ¡ARMAS! ¡ARMAS!

No podrías contar con protagonistas del juego de la categoría de Robocop y Terminator sin incluir un montón de armas, ¿verdad? Los programadores no nos han defraudado en este punto. Las mejoras del armamento se encuentran en todos los lugares, tanto en los más inaccesibles como espachurradas en el interior de un cubo de basura o en SkyNet. Robocop puede llevar dos armas a la vez y alternar entre las dos con un sólo toque de un botón, pero si pierde una vida también pierde el arma que utilizaba en ese fatídico momento. Así, si presientes que estás a punto de morder el polvo, cambia rápidamente de arma, y escoge la que no te importa perder, y te ahorrarás muchos problemas. ¡Puedes estar seguro de ello!



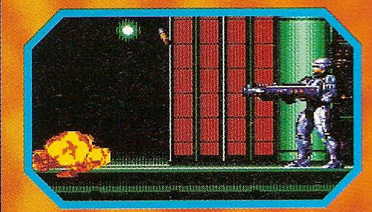
BERETTA AUTOMATICA 9

El armamento estándar de Robocop convierte a los enemigos humanos en motas de polvo pero acaba difícilmente con los malos del juego. Asegúrate de que tienes otra arma a mano.



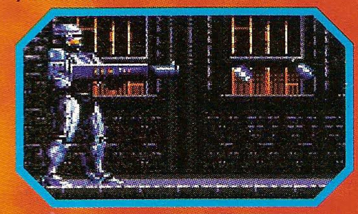
RIFLE DE RAFAGAS DE PLASMA (CON UNA POTENCIA DE 40 W.)

El arma más potente del juego, ¡un disparo desintegra a un Terminator normal! Una vez que consigas una, ¡no la pierdas!



MISILES PEQUEÑOS

Los disparos de este lanzador de misiles se mueven en espirar en el aire hasta alcanzar al objetivo y destruirlo. No es muy preciso pero es bastante útil.



LANZADOR DE GRANADAS

Lanza granadas de movimiento lento que pueden dirigirse con el botón del D. Un sistema peculiar que produce resultados satisfactorios.



LANZALLAMAS

Dispara pequeñas ráfagas de llamas en tres direcciones a la vez. Incinera a los humanos y causa daños considerables a un Terminator.



FUSIL ED-209

Una potente metralleta de fuego rápido. Es una pena que sólo esté disponible en dos puntos del juego.



RIFLE LASER

Genera la potente clase de ráfagas de energía láser que odian los Terminators. Similar a la utilizada por las fuerzas humanas rebeldes.



ESCOPETA DE MISILES

Lanza cabezas de misiles en miniatura a distancias relativamente cortas. Efectivo sobre cualquier objetivo.

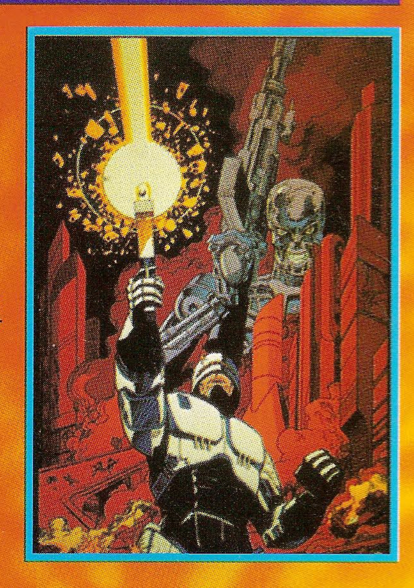
COMENTARIO

PAKO

Cuando vi Robocop vs Terminator por primera vez pensé que iba a ser otro de los títulos de Virgin con buenos gráficos y poco entretenimiento. De hecho, después de jugar en los primeros niveles reinicialicé la consola, así que pude observar el nombre de David Perry en los créditos del comienzo. Pero dada mi personalidad sólo tuve que jugar unos cuantos niveles más para descubrir la verdad. Por muy sencillo que sea el juego, es uno de los mejores destructores para Mega Drive al que he jugado desde hace años! Un cargamento de armas, explosiones y muertes robóticas. Existen numerosas funciones impresionantes a destacar; pequeños detalles como la decoración de las oficinas de la OCP en la película de Robocop se han trasladado al juego, y las ardientes televisiones de Terminator aparecen en la guarida de Terminator. Son incluso mejores las partes como el enfrentamiento con Robocop 2 y ED-209 (todo aderezado con los efectos de sonido apropiados, extraídos de las películas) y conseguir disparar el arma de ED-209 en tu propio beneficio es una tarea difícil. Gráficamente este juego es excelente, con una animación excelente, sprites impresionantes (todos los robots tienen un aspecto perfecto) y hasta los fondos de pantalla gozan de detalles impecables. El juego tiene un comienzo muy sencillo, después la dificultad aumenta rápidamente, así que si eres un novato en los matamarcianos ¡ten cuidado! Además éste es uno de esos juegos en los que, si pierdes tus armas te hundes en el fango. La automática 9 de Robocop es buena para comenzar, pero no tendrás ninguna oportunidad en los siguientes niveles si no cuentas con armas más potentes en tu poder. A pesar de todo, ¡es un juego muy interesante, que ofrecerá a los seguidores de Robocop y Terminator mayores emociones!

PASO A PASO

Existen diez niveles en Robocop vs Terminator, además de uno secreto oculto, cada uno dispone de su propio objetivo principal, que debes cumplir si deseas acceder a la siguiente parte del juego. Ven con nosotros te guiaremos... ¡hacia el futuro!

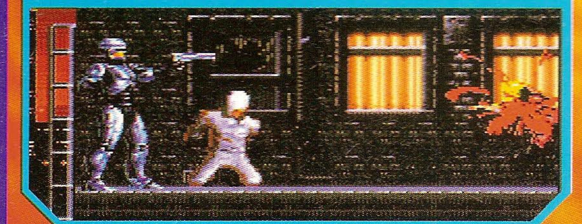


NIVEL 1: APRENDIZAJE



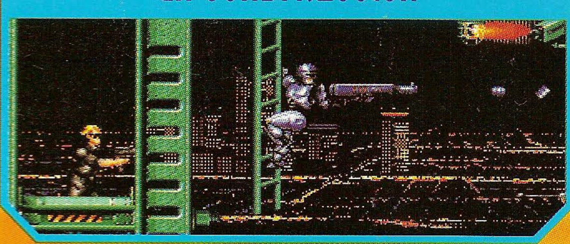
OBJETIVO PRINCIPAL: EVITAR LAS BALAS
Aquí encontramos a Robocop en acción, patrullando las calles del viejo Detroit donde los despreciables hombres se mueven con total libertad. Robocop tiene que luchar contra estos sujetos utilizando sus armas y debe vigilar a los infames habitantes que le disparan desde las ventanas y le arrojan cócteles Molotov y dinamita. ¡Bua! Un juego de niños.

NIVEL 2: LAS CALLES DEL VIEJO DETROIT



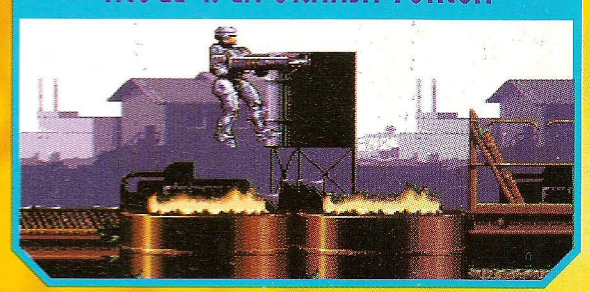
OBJETIVO PRINCIPAL: RESCATAR A LOS SECUESTRADOS
Este nivel es bastante parecido al primero, sólo que esta vez Robocop recorre los edificios en busca de los rehenes que han secuestrado los jefes criminales locales. Su detector integrado de rehenes muestra grandes flechas en la pantalla, indicando la dirección apropiada, así, a pesar de todos los villanos que le rodean no existe ningún problema. Hasta que te encuentres a Terminator, por supuesto.

NIVEL 3: CIUDAD DELTA EN CONSTRUCCION



OBJETIVO PRINCIPAL: ACABAR CON LAS CAMARAS DE SEGURIDAD
¿Qué? ¿Todavía no han terminado de construir este sitio? No, ¡y la razón es que el edificio está plagado de asesinos! Es misión de Robocop trepar hasta el andamio y andar por las vigas, enfrentándose a la muerte para acabar con los delincuentes, mientras vigila las llamaradas que dispara su arma. ¡Adivina quién está esperándole al final! ¡Es su viejo rival Robocop 2! Ahora las cosas están empezando a ponerse feas.

NIVEL 4: LA GRANJA TOXICA



OBJETIVO PRINCIPAL: VIGILAR LOS ESCAPES TOXICOS
Definitivamente es una buena idea alejarse de los bidones de ácido tóxico perdidos por aquí, pero las legiones de criminales armados representan una amenaza mayor. De alguna forma han colocado también centinelas robóticos en las vigas que disparan balas tan pronto como te acercas a ellos. Además, se las han arreglado para poner sus manos en un minitanque de pacificación urbana que aguarda el final del nivel.

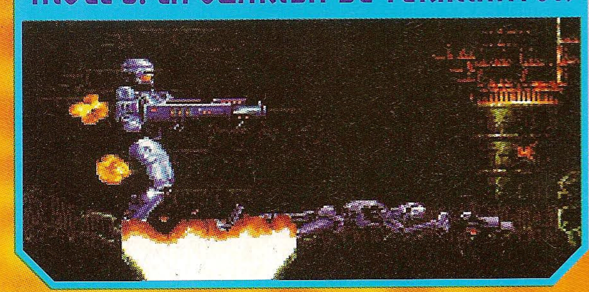
NIVEL 5: COMPLEJO DE OFICINAS DE LA OCP



OBJETIVO PRINCIPAL: RESCATAR A LOS EMPLEADOS DE LA OCP Y ARRASAR LA OFICINA
Los Terminatorss han llegado en masa a las oficinas de la OCP y tras capturar a los ejecutivos, han instalado numerosas defensas robóticas y se han dispersado para actuar como guardianes de seguridad. Robocop tiene que encontrar a todos los rehenes y liberarlos mientras esquiva el fuego de las torretas instaladas antes de tomar, ¡CIELOS!, su ED-209!



NIVEL 6: LA GUARIDA DE TERMINATOR



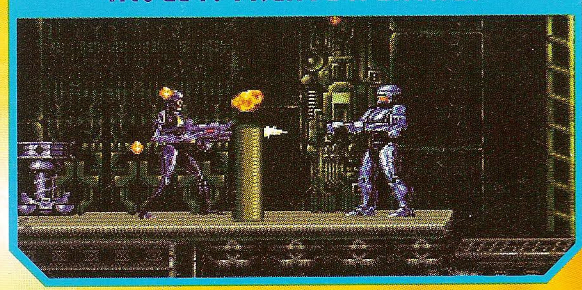
OBJETIVO PRINCIPAL: LIBERAR A LOS DIRIGENTES REBELDES
Robocop ha despertado en el futuro, descubriendo la guerra entre los humanos y SkyNet. Su primera misión en este nuevo entorno consiste en sumergirse en la sede subterránea de los humanos en busca de los rebeldes capturados. Varios Terminators han ocupado la base, pero el peligro también se encuentra en el desprendimiento de rocas del techo. Asegúrate de encontrar el rifle láser antes de enfrentarte al gran jefe Terminator.

NIVEL 9: EL MURO HACIA SKYNET



OBJETIVO PRINCIPAL: ACABAR CON LOS RADARES
Robocop tiene que destruir los sistemas de vigilancia de SkyNet antes de poder destruir al propio ordenador central, y eso significa acabar con innumerables Terminators (normales y rojos), cañones láser gigantes y hasta con arañas trepadoras Terminator
(!) para destruir los radares del complejo. Busca pasajes ocultos en esta sección, y vigila también a los Terminatorss con la gigantesca arma que protege la salida.

NIVEL 7: FRENTE A SKYNET



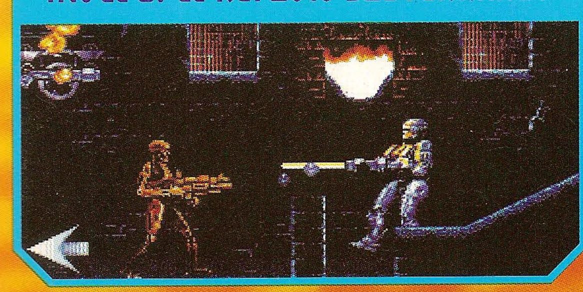
OBJETIVO PRINCIPAL: SOLO SALIR VIVO
No es fácil cumplir el objetivo principal en este nivel. Es una lucha contra los batallones de Terminators, protegidos por torretas láser instaladas en el techo y en el suelo. Es también la primera oportunidad de Robocop de acabar con los Terminatorss rojos, que son extremadamente difíciles de destruir, ¡incluso con un rifle de plasma!

NIVEL 10: REFUGIO SUBTERRANEO



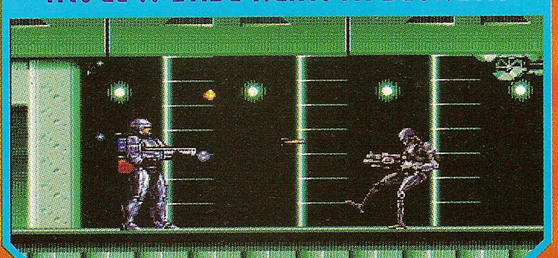
OBJETIVO PRINCIPAL: DEFENDER AL JEFE DE SKYNET
¡Cargas de Terminators! ¡Escuadrones de robots voladores! ¡Ayuda! ¡Madre! Todo lo que vamos a decir sobre el final del juego es que te asegures de tener las dos armas cuando te enfrentes al último jefe, y ¡encárgate de no perderlas!

NIVEL 8: EL REFUGIO SUBTERRANEO



OBJETIVO PRINCIPAL: ANIQUILAR A LOS TERMINATORSS ROJOS
Este gigantesco conjunto de pasajes subterráneos está repleto de toda clase de Terminators, pero los Terminatorss de los comandos rojos están por todas partes. Los agujeros de fuego, las rocas del techo, las torretas defensivas, ¡es una pesadilla! Además para ponerlo más negro todavía, ¡al final del nivel Robocop tiene que acabar con una miniatura de Hunter Killer que dirige una trinchera de fuego!

NIVEL ?: BASE REMOTA SECRETA



OBJETIVO PRINCIPAL: ENCONTRAR VIDAS ADICIONALES
¿Dónde está la base remota secreta? No te lo vamos a decir. Pero al igual que muchas de las estancias secretas y objetos ocultos del juego, encontrarla es sólo cuestión de echar un vistazo a los objetos aparentemente sólidos sobre los que puedes andar (o quizá pretendes andar tras ellos).

PRESENTACION

▲Una agradable secuencia de títulos con las letras de los títulos restellando en la pantalla. Un buen número de opciones.

89

GRAFICOS

▲ Elaborados sprites, animaciones y fondos de pantalla.

92

SONIDO

▲ Muchas muestras ingeniosas como el arma de Robocop, el gruñido del ED-209. La música también es bastante buena, y las melodías de los niveles finales son excelentes.

93

JUGABILIDAD

▲ Tiene un comienzo muy sencillo pero se endurece rápidamente.
▼ Pierde tus armas en los últimos niveles y estarás perdido.

90

DURACION

▲Un producto que realmente te desafía y que mejora de acuerdo a tu avance. Te enganchará de principio a fin. Ah, y además están todos esos objetos secretos que debes encontrar.

91

GLOBAL

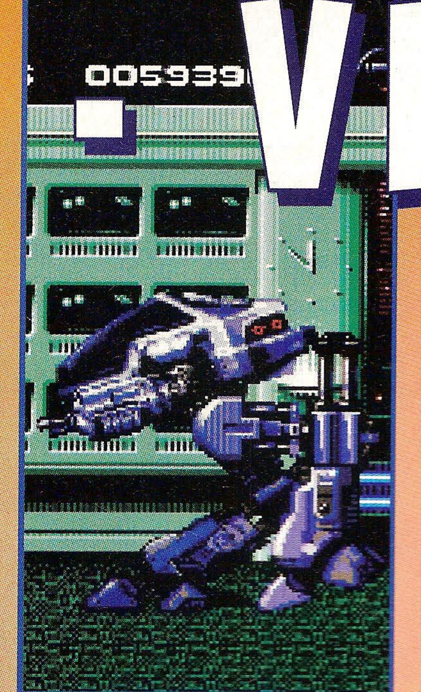


Fundamentalmente un sencillo matamarcianos de plataformas, pero ¡con un disparador excelente!.

Superhipermega ········ concurso ········

SEGA - VIRGIN







Bien, queridos, amabilísimos y respetados lectores. Este mes, para gloria y honra de Virgin, tenemos grandes y cuantiosos premios para todos aquellos que en un alarde de genialidad y sapiencia sepan contestar con alegría y buen saber a las sencillas y cortitas preguntas que, desde esta misma página vamos a dirigir a todo aquel que ose contestarlas.

Una vez encuentres que tus respuestas son adecuadas, utiliza tu insigne mano o aparatejo vario con posibilidad de realizar una escritura o volcado de caracteres reconocibles sobre un papel o material semejante para plasmar tus pensamientos sobre el cuponcillo que encontrarás en la parte inferior de la página.

Es muy sencillo, escribe tu nombre, dirección, teléfono y solución a tus preguntas. Las respuestas son muy sencillas y no tendrás que llenar el cupón más que con tres o cuatro palabras por pregunta.

Las cuestiones son:

1.- ¿Cuál es el título del anterior éxito de Virgin en Mega Drive?

2.- Nombra dos áreas en las que Virgin está involucrada, además de en el campo de los vídeojuegos.

3.- ¿Qué dos actores representaron a Terminator y a Robocop respectivamente en las primeras entregas de cada una de las series, o sea Terminator I y Robocop I?

Tenemos varias chaqueta de cuero, muchas camisetas, montones pines de Robocop vs Terminator y algunos cartuchos del juego para los ganadores.
El plazo límite para enviar este cupón a la dirección abajo indicada es el 10 de Enero.

Mega Sega - Concurso Virgin
Avda Betánzos nº60 - Semisótano A
28034 Madrid

Nombre y apellidos ____________________
Dirección ____________________
Población __________ Código postal ______
Teléfono ____________________

Respuesta 1.- ____________________
Respuesta 2.- ____________________
Respuesta 3.- ____________________





NECESITAN

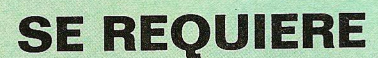
ANALISTA DE VIDEOJUEGOS

Con amplia experiencia como jugador y profundos conocimientos en la materia, para realizar análisis/valoración detallada de nuestro Videojuego:





Un espectacular juego de próxima aparición en el mercado. (En tu tienda te informarán de la fecha exacta).



SE REQUIERE

- Dominio absoluto del idioma consolero.
- Amplios conocimientos sobre los elementos de un videojuego.
- Espíritu crítico y objetividad.
- Experiencia en 8 ó 16 Bits.
- Libertad para viajar.

SE OFRECE

- 2 Días en Londres para seguir el proceso de creación y programación de los mejores videojuegos. Incluye viaje en avión para 2 personas y alojamiento.
- Posibilidad de colaborar con empresa líder del sector.

¿Eres el jugón de la pandilla?. ¿No hay desafío que te intimide?. ¿Superas fase tras fase sin despeinarte?. ¿Te las sabes todas frente a un videojuego?.
¡Eres un firme candidato a ser el elegido!.
Sólo tienes que enviarnos un informe detallado con una valoración crítica sobre los aspectos más destacables de **ROBOCOP VS TERMINATOR,** de MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II o GAME GEAR.
Cuanto más exhaustiva, mejor. Pero, sobre todo, deberá ser tu juicio personal y nunca extraido de publicación alguna.
Entre todas las cartas que recibamos antes del 31 de Enero de 1994, seleccionaremos una, cuyo autor será el ganador del gran viaje al corazón de este alucinante mundo de los videojuegos.
Y además podrá colaborar estrechamente con los más grandes del sector. ¿Un sueño?.

¡Anímate y puede que despiertes en Londres!.

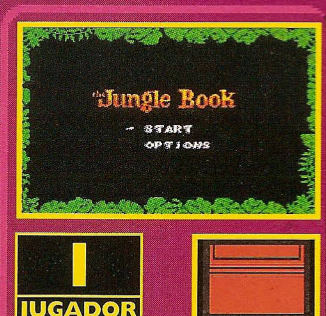
Dirigir las candidaturas a:



SEGA CONSUMER PRODUCTS, S.A.
Software División
Ref.: Promoción VIRGIN-SEGA
C/Fortuny, 39
28010 MADRID

Unitros

The Jungle Book



1 JUGADOR



PRECIO 5990

POR VIRGIN

DESDE NOVIEMBRE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: MEDIA
CONTINUACIONES: LAS QUE GANES
NIVELES: 3
RESPUESTA: HABILIDAD

1ª PUNTUACION

Cinco niveles terminados

ORIGEN

El género de plataformas con un entorno a lo Libro de la Selva.

CONTROLES

The Jungle Book utiliza el sistema de control de plataformas típico. Si necesitas más información... sin comentarios.

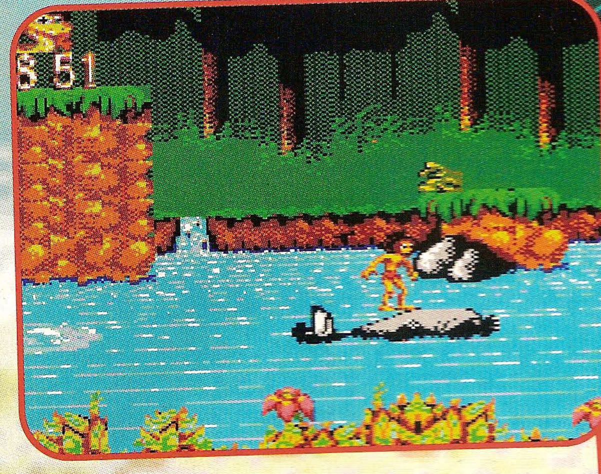
1 ¡Salta, salta!

2 Dispara

COMO JUGAR

Guía a Mowgli por los niveles de plataformas y cumple con cada uno de los objetivos de cada nivel.

Tantos años de permanecer en los cines y sin salir en vídeo (aunque Disney acaba de ponerlo a la venta en nuestro país) han hecho mella en Mowgli, el cachorro de hombre. Hubo un tiempo en el que se sentía satisfecho de andar por la jungla con las bestias que en ella habitan, cantando alegres melodías. Pero eso se acabó, Mowgli es un cachorro humano que está justo a punto de convertirse en un hombre hecho y derecho, y ha decidido que ya ha tenido suficiente, por primera vez se pone los pantalones y decide salir de la jungla atacando con plátanos a todo bicho viviente. Aparte de las tendencias sádicas de Mowgli, este juego es notablemente parecido al clásico de Walt Disney original. Todos los excelentes personajes de la película están presentes, tanto para ayudar a Mowgli como en la forma de terribles monstruos de final de nivel que Mowgli tiene que aniquilar si quiere continuar.



▲ *Cuidado con dónde plantas los pies.*

SORPRESA BANANERA

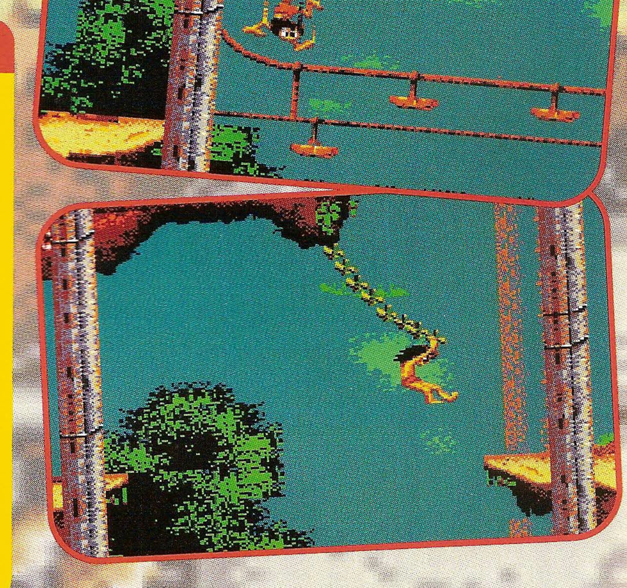
La sorpresa consiste en que un buen lote de plátanos supone un valioso incremento de puntos. Busca continuaciones (¡disfrazadas de hojas!), vidas y energía de más. Puede que lo más útil sea el bumerán. La mayoría de los macarras de la jungla precisan de más de un golpe para fallecer. Con un bumerán sólo tendrás que asestar un golpe a un jefe de final de nivel.

COMENTARIO



RIKI

No puedo decir que pase demasiado tiempo con Master System. De todas formas, este mes, hemos tenido una avalancha de productos de 8 bits de calidad. En primer lugar Desert Strike de Domark, luego Cool Spot y ahora The Jungle Book. Se trata de algo de calidad, con unos gráficos bastante majos y un juego emocionante. Incluso me lo llevé a casa para jugar con él a lo largo de este tan sufrido puente de la Almudena. A pesar de que eso de matar a todo lo que se mueva no tiene demasiado que ver con la película original, la acción es lo suficientemente rápida y jugable como para hacer que repitas experiencias. Una vez que se dominan los controles, el juego resulta algo facilón, pero la verdad es que mola. Uno de los mejores juegos de 8 bits que he jugado durante meses.



▲ *Imágenes para el recuerdo.*



gle Book

COMENTARIO



PAKO

Los dueños de Master System tienen algunos problemas cuando llega el momento de elegir un juego de plataformas decente, como Astérix, Sonic, Mickey Mouse y The Jungle Book. Aunque este último carece de la profundidad que presenta el resto (en concreto (Mickey Mouse), sigue siendo un excelente producto de Master System. Los gráficos se hacen con el estilo de la película estupendamente y me enganché al juego durante un buen rato. La respuesta al botón de salto es algo curiosa y perdí la vida unas cuantas veces hasta que me acostumbré a utilizarlo. Aparte de eso, es un excelente título para 8 bits y un triunfo para la plantilla de programación de Virgin.

¡DESTRUCCION!

La justa de Mowgli le lleva a enfrentarse a algunos de los jefes más encantadores jamás vistos en un vídeo juego. El primero en morder el polvo es la serpiente hipnotizadora, Kaa (el juego ofrece instrucciones muy definidas DESTROY KAA!). El siguiente personaje en la lista de víctimas de Mowgli es el propio rey Lui. llévale a su propio palacio, pero ten cuidado con las rocas que se desprenden.

LAS BASES

El juego en sí es notablemente sencillo. Al principio de cada nivel Mowgli ha de llevar a cabo una tarea. Puede que sea coger ocho gemas, o simplemente llegar a un sector concreto del nivel. Una vez logrado, Mowgli pasa al siguiente nivel. ¡Arrea!

INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

PRESENTACION — 78

▲ Un sentimiento de limpieza...
▼ Que resulta algo soso.

GRAFICOS — 90

▲ Unos gráficos absolutamente fabulosos que capturan el espíritu del Libro de la Selva a la perfección.

SONIDO — 78

▲ Unas buenas versiones de las canciones originales de la película.
▼ Pero los efectos son algo pobres a decir verdad.

JUGABILIDAD — 88

▲ El juego es muy rápido y fácil, de forma que los primeros niveles te enseñan a pasar a los niveles superiores.

DURACION — 84

▲ Algunos de los niveles superiores se complican, y la verdad es que consiguen mantenerte interesado.

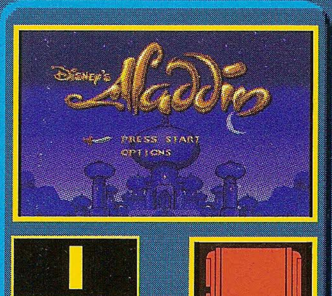
GLOBAL — 88

Puede que algo soso en el departamento de profundidad, pero a pesar de ello, este juego merece la pena si buscas un producto de 8 bits de calidad.


24 MEGAS
JURASSIC PARK
¡¡Lo más fuerte en millones de años!!. Diseñado y programado... ¡en exclusiva! para SEGA por un equipo de colaboradores del mismísimo Spielberg. Desplazamiento ultrasuave. Scroll lateral asombroso. Dinosaurios digitalizados. Sonido y efectos rescatados directamente del film. ¡Que cunda el pánico!.
MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II, GAME GEAR, Próximamente en MEGA CD.
STREET FIGHTER II
La versión definitiva: ¡Special Champion Edition!. 24 Megas demoledores para llevar tu MEGA DRIVE al límite de la acción. ¡No hay otra consola capaz de resistirlo!. Un desparrame de golpes, movimientos, niveles y diversión con un realismo sobrecogedor. ¡Pon el turbo a tus puños!.
MEGA DRIVE.
¡ESTOS SI QUE SON
ASTERIX
Dos monstruos sagrados del comic, haciendo de las suyas en tu consola. ¿Vas de Asterix o de Obelix?. ¡Líate a mamporros!. ¡Salta!. ¡Agáchate!. Y si las energías escasean... ¡Un traguito de poción!.
Scroll Multidireccional e imágenes digitalizadas del comic.
MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II y GAME GEAR.
SONIC SPINBALL
¡Es la locura del Pinball!. SONIC anda rebotado buscando a sus amigos a través de un diabólico universo Pinball, maquinado por Robotnik. Un alarde de originalidad, diseño y enloquecedora acción. ¡Con SONIC todo es posible!.
MEGA DRIVE y Próximamente en GAME GEAR.



ALADINO
Una fascinante aventura y toda la magia de Walt Disney, juntas en un videojuego. 16 Megas repletos de genialidad. Animaciones vivientes, gráficos de lujo y movimientos a ¡¡60 imágenes por segundo!! frente a los 24 de una animación normal. ¡Hazte el amo!. Desearás haberlo descubierto antes.
MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II, Próximamente en GAME GEAR y MEGA CD.
REYES!
Los Reyes de la acción. Los más rompedores. Los que harán historia. Son los títulos estelares de los últimos tiempos, dispuestos a calentar el ambiente estas Navidades. ¿Cuál te pides?
SONIC CHAOS
Recuperar las mágicas esmeraldas CHAOS es vital para nuestro héroe y su inseparable Tails. Tendrá que emplearse a fondo y poner a prueba sus nuevos poderes. Superataque giratorio, zapatos ultrasónicos (incluso bajo el agua), Super salto... ¡Nunca SONIC llegó tan lejos!.
MASTER SYSTEM II y GAME GEAR.
SONIC CD
¡EL SONIC más rápido de la historia!.
Siete fases que cortan la respiración, creadas por un equipo de 20 Mega-Especialistas. ¡Controla su velocidad en pantalla!. Con la presentación estelar de Amy. !La chica de SONIC!. Y enemigos de mucho cuidado, como la réplica cibernética de SONIC. ¡No les puedes fallar!.
MEGA CD.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUER







PRECIO 9900 PTA

POR SEGA

DESDE NOVIEMBRE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: FACIL
CONTINUACIONES: DEPENDE
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA

1ª PUNTUACION

48,000

ORIGEN

Disney ha dado un repaso a la vieja leyenda de Aladino, y de ahí se ha originado el juego de plataformas Mega Drive.

CONTROLES

El joypad mueve a Aladdin al típico estilo de plataformas. Ve de arriba a abajo para ver secciones más alejadas de la pantalla.

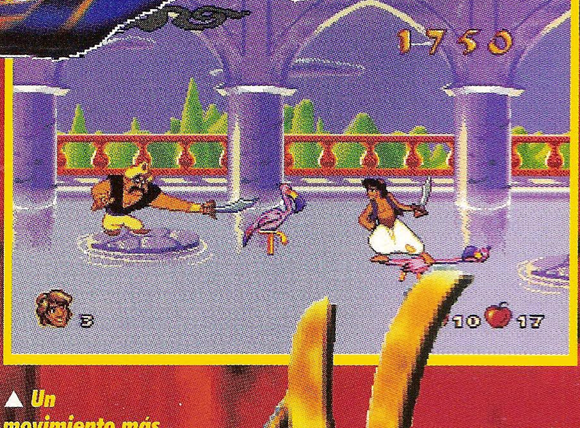
- **A** TIRAR LA MANZANA
- **B** USAR LA ESPADA
- **C** SALTAR
- **S** DETIENE EL JUEGO

COMO JUGAR

Cada nivel presenta una salida, que lleva a más aventuras. Coge todos los objetos que creas necesarios en cada nivel. Lucha con los guardias.



▲ *¿Alguien quiere jugar a Serpientes y Aladinos?*



▲ *Un movimiento más, y el pájaro muere.*



Los cielos escarlatas de los atardeceres en el viejo Bagdag configuran el escenario en el que transcurren las aventuras de Aladdin. En esos tiempos, una linda y velada jovencita sería llevada al minarete más alto del palacio del sultán. Allí le contaría a éste entretenidas leyendas, sabiendo que si no tenía éxito en la labor de entretener a su excelsa audencia, moriría sin remedio. Durante 1001 noches, urdió montones de historias en una sola trama sin costuras, las Noches de Arabia. Aladino o Aladdin no es más que uno de los hilos del rico tapiz de Scherezade. Aladdin es un jovencito que no conoce el miedo, es decir un cachas bastante tontito. Su enemigo es el cruel y vicioso Visir, Jafar. Su meta es la riqueza y la mano de la fragante Jasmine. Disney ha producido su propia versión de las aventuras de Aladino, pero los parajes exóticos, las alfombras mágicos, la princesa y el genio de la lámpara siguen ahí.





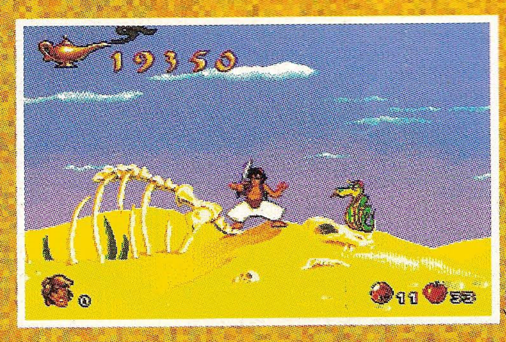


RUTA ESCENICA

Cada una de las secciones de Aladdin presenta un decorado característico. Una serie de fantásticas localizaciones que son parte indispensable de los cuentos de hadas. Aquí tenéis una muestra, amiguitos, además de un repaso a los peligros que se os pueden presentar.

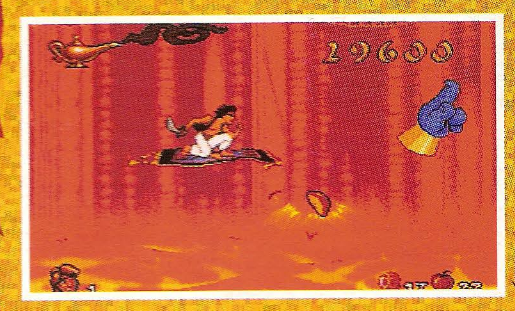
DESIERTO

Dunas y serpientes en la arena, oasis y parajes rocosos, el desierto es un terreno plano y yermo, infestado de serpientes. Aquí se encuentra el elemento cómico de Aladdin, con las orejas Mickey Mouse tendidas a secar.



NIVELES DE LAVA

Los niveles más agudos, que incluyen una escapada que te pondrá los pelos de punta, a lo Indiana Jones (la escapada no, los pelos), y luego pondrás a prueba tus reflejos en la alfombra voladora, con la única ayuda del dedo del genio. Todo con un destelleante fondo de magma escarlata.



AGRABAH

La ciudad natal de Aladdin, pero aun así un lugar inhóspito. Unos guardias de lo más soez y unos carbones ardiendo es lo que te encontrarás, pero podrás evitarlos colgándote por las cuerdas de la ropa.

CUEVA DE LAS MARAVILLAS

Aladdin explora cavernas que han permanecido muertas durante siglos. Los maravillosos esquemas de color y resplandecientes gráficos hacen que este juego de plataformas adquiera otra dimensión. Limpidos estanques que sólo se ven enturbiados por los saltos de los peces, estalactitas goteantes y curiosas estatuas simiescas.



COMENTARIO



GUS

Aladdin es uno de los juegos de la tierra de los triunfadores. En muchos aspectos resulta impactante. Incluso con una breve partida se alcanza a vislumbrar el inmenso esfuerzo que se ha puesto en el coloreado, y la detallada animación, con el fin de no dejar en mal lugar a la película de Disney, y la verdad es que lo raro es que una película y su juego se parezcan tanto. Pero este juego, que técnicamente resulta extraordinario, es elemental en términos de juego. La acción es básica más allá de todo lo imaginable, y sin embargo bastante dura. La cantidad de vidas de más y continuaciones que se ofrecen, hace que resulte tan aterrador como un salto mortal con una red debajo, un paracaídas en los hombros, un propulsor en la espalda y un casco con hélices en la cabeza. A pesar de que el juego brilla por sus gráficos, el sistema de juego no ofrece nada nuevo, hasta parece una copia de Cool Spot. Mi primera impresión fue de desagrado a pesar de la increíble presentación. Pero hete aquí que esta sensación desapareció segun iba siendo cautivado por el misterio de las mil y una noches de Aladdin. Totalmente recomendable.

BAZAR Y CIA.

Al comienzo de cada partido, Aladdin te ofrece una pantalla de presentación en la forma de un puesto de mercadillo (al estilo de Cool Spot). Cubre todas las áreas del juego.



NIVEL DE BONIFICACION DEL GENIO

El nivel del Genio aparece después de cada nivel terminado. Un objeto destellea en la boca del genio, el jugador pulsa el botón para seleccionarlo. Joyas, manzanas o vidas te esperan hasta que aparezca el rostro de Jafar. Se te dará una oportunidad por cada cabeza de Genio que aparezca en el nivel anterior.

NIVEL DE BONIFICACION DE ABU

La mascota de Aladdin, un mono, tiene unos cuantos niveles de bonificación. Los elementos de bonificación aparecen en distintos puntos de la pantalla. Abu los colecciona mientras evita o destroza los proyectiles que a él se dirigen. El nivel continúa hasta que se golpea a Abu.

SALUD

La verdad es que Aladdin no se lleva demasiados golpes. Su salutímetro se muestra en forma de humo. Los corazones azules le devuelven una parte de este humo. Algunas espinas, la lava o los pedruscos pueden hacer que Aladdin fallezca de inmediato.

TIRA MANZANAS

Las manzanas se recogen automáticamente, y supone una alternativa segura frente a la esgrima. Puedes llevar un máximo de 99 manzanas de una vez. Algunos jefes sólo caen si se les ataca con esta fruta.

REINICIO

Los puntos de reinicio se extienden por todos los niveles, permitiendo que Aladdin evite ciertos sectores en los que ya ha estado. Una vez que el Genio sonríe, se graba el progreso de Aladdin.

SALVA A LA PRINCESA

El rescate de Jasmine de las manos de Jafar es la última meta a lograr, pero hay una docena de tareas que han de cumplirse antes. Encontrar las dos mitades del escarabajo, explorar la cueva de las maravillas, volar en la alfombra mágica e incluso viajar al interior de la lámpara son misiones a desarrollar.

COMENTARIO



LUZ

Unos gráficos gloriosos, una música excelente y una animación impresionante no hacen un buen juego, Aladdin es la prueba viviente de esto. No me malinterpretéis, no es que sea un mal juego en ningún aspecto, tiene una pinta estupenda, y el sonido tampoco está nada mal, y la animación es tremenda y no desmerece en nada a la película de Disney, pero lamentablemente el juego no es más que plataformas corrientes y molientes, y además con un parecido exagerado a Cool Spot. En el fondo, son juegos diferentes: Aladdin es el misterio y la sensualidad de las mil y una noches; Cool Spot es un juego loco e increíblemente divertido. ¡Cuántas horas de juego me habrá quitado Aladdin desde que llego a la redacción! De todas maneras, Aladdin es fantástico en términos de adicción, gracias a la gran cantidad de vidas y continuaciones que tiene. Sin embargo, alguno pudiera pensar que todo esto no redunda en beneficio del juego, pero es que, ¡algo malo tenía que tener!



PRESENTACION 91

▲ Tres niveles de habilidad, y unos extraordinarios retratos de los personajes.
▼ En muchos aspectos la presentación del juego es estándar y no es muy imaginativa.

GRAFICOS 96

▲ Colores, definición y animación son de primera línea. Están todo lo cerca a los originales como es posible.

SONIDO 91

▲ Las melodías de la película.
▼ Los arreglos no están mal, pero son demasiado romanticones.

JUGABILIDAD 92

▲ Bastante fácil para empezar. Cada nivel cubre una extensa área, con montones de acción.
▼ Aladdin es un juego de plataformas estándar.

DURACION 87

▲ El nivel duro ofrece el mejor valor que se pude obtener. Resulta encantador sentarse a contemplar el juego.

GLOBAL 92

Unas melodías excelentes, unaos gráficos excelentes, una jugabilidad excelente; en resumen, todo excelente.

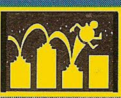

SEGA
MEGA DRIVE
"Llega Sparkster...
Una nueva raza de superhéroe. La estrella de Konami, en una nueva y total aventura para tu Megadrive de Sega
Rocket Knight Adventures.
ROCKET KNIGHT ADVENTURES
Sparkster está totalmente dispuesto a vengar la muerte de su maestro. Equipado con el retropropulsor, y con su espada de acero desenfundada, su misión será aniquilar al Señor de La Oscuridad y restablecer la paz en su Reino. ! Ayúdale a conseguirlo!"
92%
"Dificilmente podemos describir la calidad de este juego en tan pocas lineas." TODO SEGA
90%
"El juego en si es muy completo, con fases largas y variadas, unos gráficos originales llenos de color y una música que te llena el cuerpo de marcha." "Konami ha dado en la diana con este personaje. Un juego muy completo y bien acabado."
HOBBY CONSOLAS
89%
"Rocket Knight Adventures es un juegazo," "RKA, el cuarto titulo de Konami para Mega Drive, la confirma como una de las compañías más fiables del mercado." SUPER JUEGOS
KONAMI®
Distribuido por Sega España. Fortuny 39, 28010 Madrid.
OFFICIAL
SEGA
SEAL OF QUALITY

SPID... THE ...




1 JUGADOR





PRECIO	PCF
POR	SEGA
DESDE	PRONTO

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: FACIL/MEDIA
CONTINUACIONES: INFINITAS
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA

1ª PUNTUACION

TERMINAR EL NIVEL NORMAL

ORIGEN

Una adaptación del juego Mega Drive para Mega CD.

CONTROLES

Utiliza el botón de salto para subirte a las paredes. Pulsa ARRIBA, ataque y luego salta para llevar la superpatada a lo Guiles. Aparte muy parecido a la versión de cartucho en lo que a las plataformas respecta.

- **A** Ataca
- **B** Telas de araña
- **C** Salta
- **S** Elige arma de telaraña

COMO JUGAR

Ronda por la ciudad en busca de Kingpin.

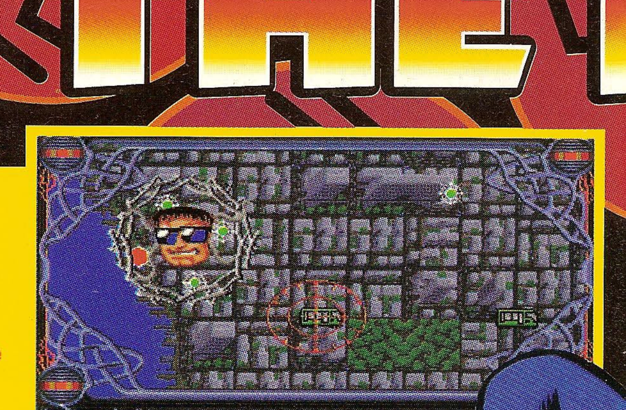
¡Esta vez el malvado Kingpin del Crimen ha llegado demasiado lejos! Ha urdido el más ingenioso y diabólico plan para llegar a sus fines, que son: destruir Nueva York, dominar el mundo, y ¡acabar con el fantástico Spiderman de una vez y para siempre!

Tras rescatar a una ancianita, Spiderman regresa a casa después de un duro día de balanceos de sus telas de araña, para relajarse contemplando al Kingpin haciendo el telediario, en el que se comunica a los telespectadores que nuestro querido hombre-araña opera al margen de la ley. Pero eso no es todo, el Kingpin revela la existencia de una bomba capaz de poner en órbita a todo Manhattan. Declara que el chico arácnido es el responsable de este peligro, ofreciendo una impresionante recompensa por su captura.

Sólo deteniéndose para retozar un poco con su esposa, Spiderman ha de acabar con las terribles maquinaciones del Kingpin, ¡a cualquier precio!

SACA TUS MAPAS

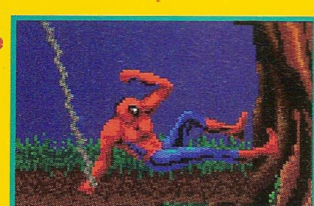
Antes de dedicarse a la lucha contra el crimen, Spidey, elige dónde ha de ir. Esta versión CD del juego incluye un mapa de Nueva York en el que el hombre araña ha de decidir su destino. No te creas que te vas a encontrar únicamente con la Estatua de la Libertad, es todo un paseo turístico por la Gran Manzana... en los modos FACIL y NORMAL, las posiciones del supervillano aparecen el en mapa. En el modo PESADILLA, tienes que rastrear la ciudad.



DISPARA TUS TELAS DE ARAÑA

Las herramientas más valiosas de Spiderman son sus telas de araña. Sus dos muñecas son el origen de esta viscosa sustancia, con la que puede crear prácticamente cualquier estructura, eso en los tebeos, porque el juego nos tenemos que contentar con:

COLUMPIOS: Para cruzar largas distancias en cortos intervalos de tiempo.

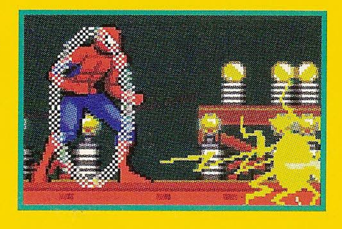


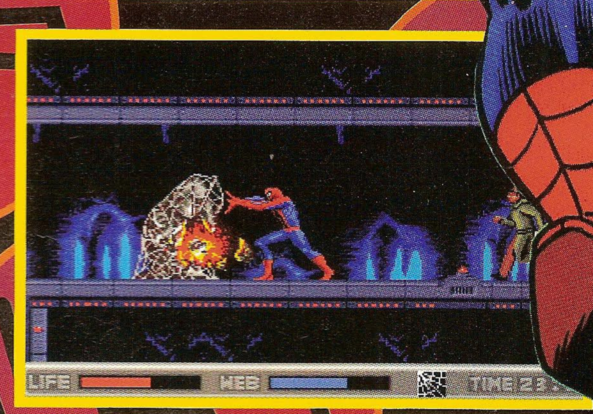
JAULAS: Para mantener quietecitos momentáneamente a tus enemigos.



ESCUDOS: Invulnerabilidad durante al menos unos cuantos segundos.

MAZMORRAS: Como las jaulas pero a lo bestia.





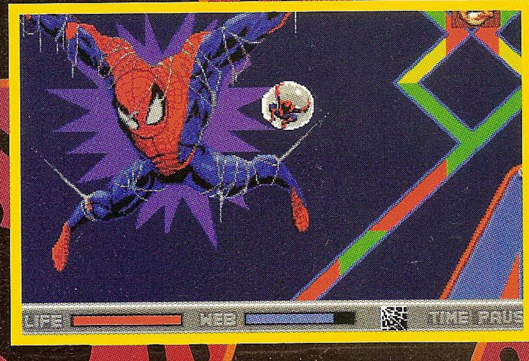
Jolines, siempre tengo que bailar con la más fea.



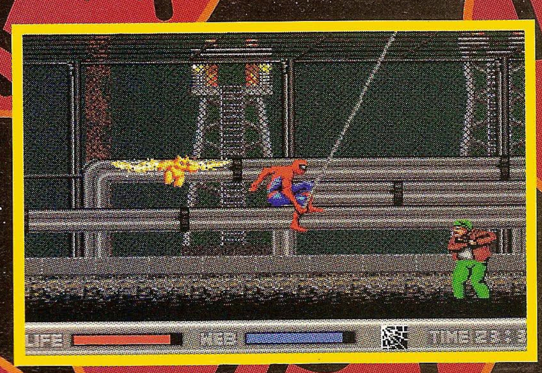
Oye, no dejes que ese poli haga gestos obscenos a la ancianita.



ER-MAN VS KINGPIN



¡Estoy a tope!



TOMA NOTA DE LOS PODERES DE SPIDERMAN

Cada uno de los juegos aparecidos acerca de Spiderman muestra unas habilidades diferentes para el mismo. En éste en concreto, son precisos cuatro o cinco puñetazos para derribar a uno de los malos. Considerando que en los tebeos el hombre araña ha sido capaz de hacer descarrilar un tren, simplemente meneándolo, lo de este juego parece de risa. ¿Por qué muros de papel le impiden el paso cuando tiene la fuerza de derribarlos de un puñetazo? ¿Qué tal si en el siguiente juego de nuestro amigo se incluye algo de la fuerza que éste tiene en realidad? Estas son las habilidades de nuestro amigo tal y como las define el universo Marvel de los tebeos. Puede que algún día, un programador se sienta capaz de llevarlas a un juego.



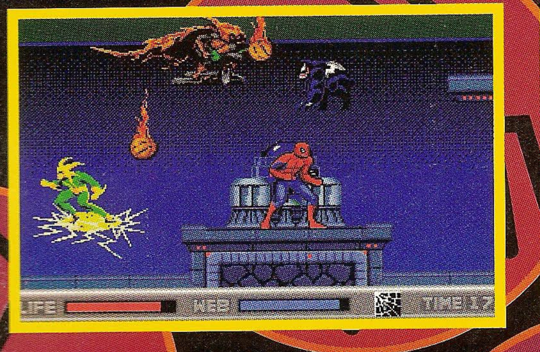
Nombre: Peter Parker
Doble identidad: secreta
Altura: 1,85 metros
Peso: 75 kilos
Ojos: color avellana
Pelo: castaño
Inteligencia: dotado
Fuerza: sobrehumana (puede levantar hasta 10 toneladas)
Velocidad: sobrehumana (puede llegar a 300 kilómetros por hora)
Vigor: sobrehumano (puede estar a tope durante un día completo)
Resistencia: más que un humano (su piel, sus huesos y su musculatura han alcanzado un nivel que lo ponen muy por encima de un humano)
Agilidad: sobrehumana (muy por delante de los límites naturales del cuerpo humano)
Reflejos: sobrehumanos (prácticamente instantáneos)
Habilidades para el combate: sin estilo específico, un combinación de habilidades, agilidad, fuerza y equilibrio.
Fuente de poderes sobrehumanos: el veneno del mordisco de una araña radiactiva.

COMENTARIO



RIKI

Las conversiones de la Marvel para Sega intentan al menos reflejar la esencia de los tebeos. De todas formas, el hombre araña resulta todavía un poco rancio (es por eso por lo que he incluido sus datos personales procedentes de la Marvel, para que alguien tome nota), porque parece que todavía le queda mucho por aprender. De todas formas se trata de un buen juego de plataformas, aunque bastante sencillo en caso de que se haya jugado con el cartucho, aunque presenta más variedad y la cantidad de niveles es realmente impresionante. La música es algo cutre, es una especie de colección de baladas a lo Dyango (bueno tampoco hay que pasarse), de hecho las sintonías de Sega son muy superiores ¡y no tienen letra! Sin embargo, volviendo al juego, los gráficos son geniales y el juego es mucho más rápido, que la versión para cartucho. Los villanos cambian los enclaves de sus escondites en cada partida lo cual resulta muy interesante en lo que a duración se refiere. Se trata de un juego de calidad, y aunque no llega a la categoría de megajuego, merece la pena echarle un vistazo. Tanto si te lo crees como si no, yo me lo he comprado.

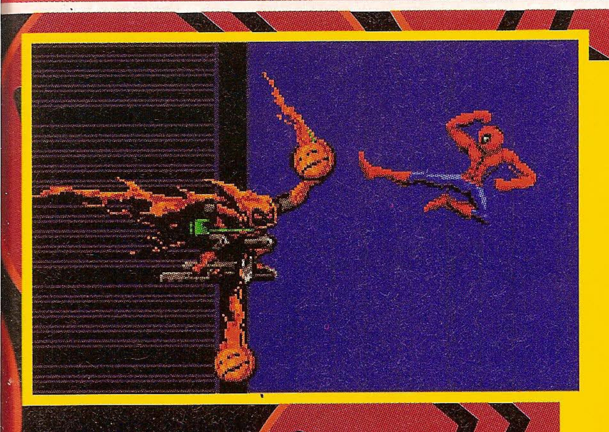


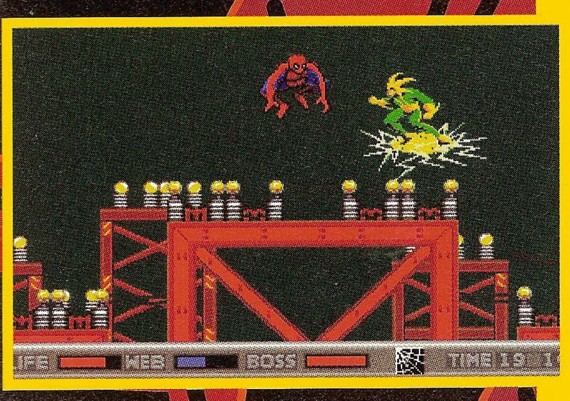


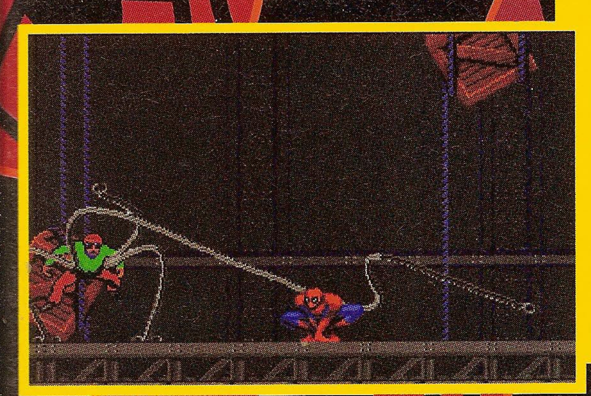


INFORME A LARGO PLAZO
HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS
INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS



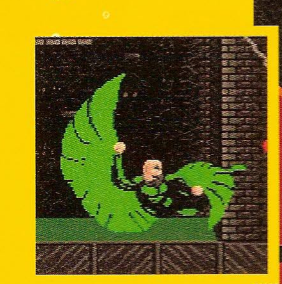




SUPERVILLANOS DEL INFIERNO

Toda una cohorte de seres diabólicos dispuestos a merendarse a nuestro arácnido favorito, bajo el control del Kingpin. Todos viejos conocidos como el Doctor Octopus, Sandman, Lagarto, Hobglobin y Electro unidos con el mismo objetivo. Además también están Mysterio, el Buitre, y desde luego ¡Veneno! Desgüéllalos hasta llegar al Kingpin.









COMENTARIO

Spider-Man vs Kingpin para Mega Drive sigue siendo uno de los mejores juegos de plataformas que se ofrecen en estos días, a pesar de su edad. Esta versión en CD se ha extendido y mejorado en todas las áreas, resultando en una subida en los índices de jugabilidad. Ahora los jugadores disfrutan de un mayor control sobre el hombre araña con nuevas técnicas que se añaden a la chulería, empuje y atractivo del hombre araña. Está claro que resulta algo pesado encontrarse con que este superhombre se ve molestado por murciélagos y demás bichos de pequeño tamaño, pero supongo que es un detalle sin importancia cuando todo lo demás presenta tal nivel de calidad. Como mi compañero, siento náuseas gracias a la música. Es como si los juegos en CD estuvieran destinados a presentar unas músicas repugnantes hasta la eternidad.

PAKO

DIFERENCIAS ENTRE CD Y CARTUCHO

La versión para cartucho de Spiderman es un excelente juego de plataformas, pero esta versión CD es mucho mejor, puesto que presenta un montón de niveles más, dos supervillanos, además de la presencia de dos personajes de los tebeos Daredevil, Bulleye y Typhoid Mary, (también muy duros de pelar). Spiderman ofrece más movimientos, ¡incluyendo un salto a lo Guiles! y es mucho más rápido. Hay un montón de interesantes interludios. De todas formas, la versión en cartucho ofrecía la oportunidad de conseguir más telas de araña, mientras que en la juego para CD no aparece nada de esto. Aunque no es nada que se eche de menos.

PRESENTACION — 90

▲ Una buena introducción, unas instrucciones decentes y un buen rango de opciones.
▼ El tiempo de carga de cada nivel resulta disgustante.

GRAFICOS — 84

▲ Los sprites de Spiderman y de los supervillanos son guais.
▼ Los fondos van de los chachi a lo cutre.

SONIDO — 83

▲ Las sintonías Sega no están mal.
▼ Pero las otras son para morirse.

JUGABILIDAD — 90

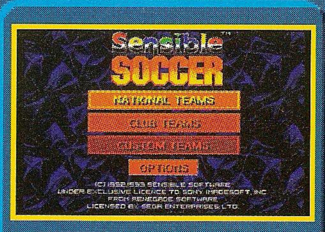
▲ Es mucho mejor que la versión de cartucho. Veloz y fácil.

DURACION — 80

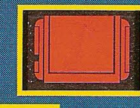
▲ El modo PESADILLA es casi imposible de terminar.
▼ Es fácil de terminar en el modo NORMAL y FACIL.

GLOBAL — 87

Una gran mejora sobre la versión de cartucho, con montones de niveles y variedad. Sin embargo es algo sencillo.









PRECIO 8990 PTA

POR SONY IMAGESOFT

DESDE NOVIEMBRE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: DEPENDE DE LA BATERIA
NIVELES: 3
RESPUESTA: MUY BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

GANAR LA COPA DEL MUNDO

ORIGEN

Una copia directa de la simulación futboleira de Amiga.

CONTROLES

Al contrario que Super Kick Off, el balón se pega a tus pies como en las viejas simulaciones. El énfasis en el modo de control desaparece ante la sensación de las patadas.

- **A** Agarrar/cambiar de jugador/disparar
- **B** Pasar
- **C** Pasar
- **S** Arranca y detiene el juego

COMO JUGAR

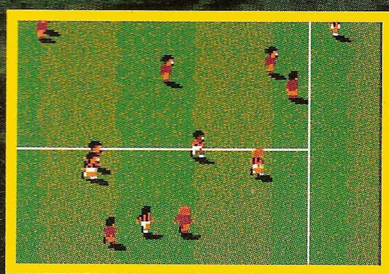
Lleva la pelota hasta la red con la ayuda de tus once jugadores. Defiéndete del equipo contrario.

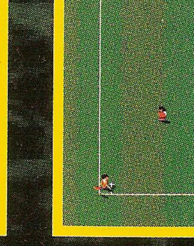
Los Frisuelos siempre fueron los parientes pobres de los Vega. Los Frisuelos se compraron un sofá verde lima con una alfombra naranja a conjunto para el cuartito de estar; los Vega acondicionaron su piso de acuerdo a los consejos de un profesional de la decoración. Los Frisuelos tenían un Ford Fiesta, mientras que los Vega disfrutaban de un Mondeo. El pequeño Paquito Frisuelos tenía un Amiga, mientras que su primo le pasaba por las narices su Mega Drive.

Pero el pequeño Quiquín Vega tuvo que agachar la cabeza en 1991, cuando Paquito le enseñó Sensible Soccer, un juego de fútbol sin parangón en Mega Drive en aquellos días. ¿Cómo resistir la vergüenza? Muy fácil, Sensible se ha pasado a los 16 bits de Sega, por tanto los Vega pueden seguir disfrutando de su superioridad...

SENSIB
SOCCE

LA PARTE SENSIBLE



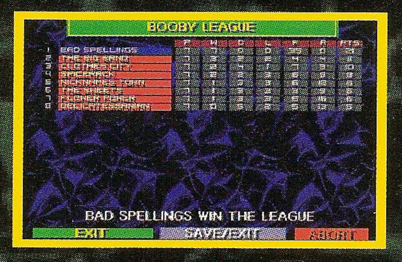


Las reglas de este juego son las mismas que las del fútbol. Equipos de 11 jugadores y una opción que incluye la detección de faltas. No hay reglas para el fuera de juego. Los tiros a puerta y los corners, se desarrollan sin problemas. La dirección de estas piezas se establece mediante la utilización del joypad.

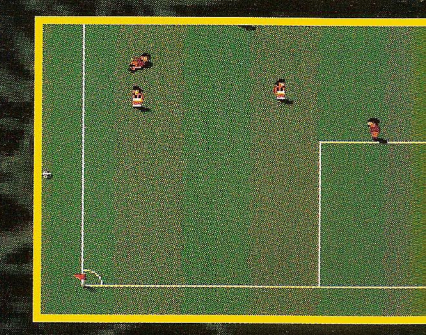
LA PARTE TONTA



Sensible ha hecho una selección de los equipos más fuertes que jamás te puedas encontrar. Las fuentes de inspiración para crear estos equipos son inimaginables. Los jugadores son perfectos para sus equipos, de forma que si juegas con un equipo que se llame algo así como "Los Deliciosos", podrás controlar a Rollito de Miel y Chuletón Avilés, más o menos. De todas forma el menú de edición te permitirá crear tus propias payasadas.



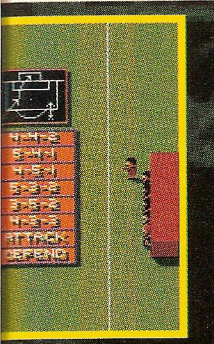
EL SENTIMIENTO

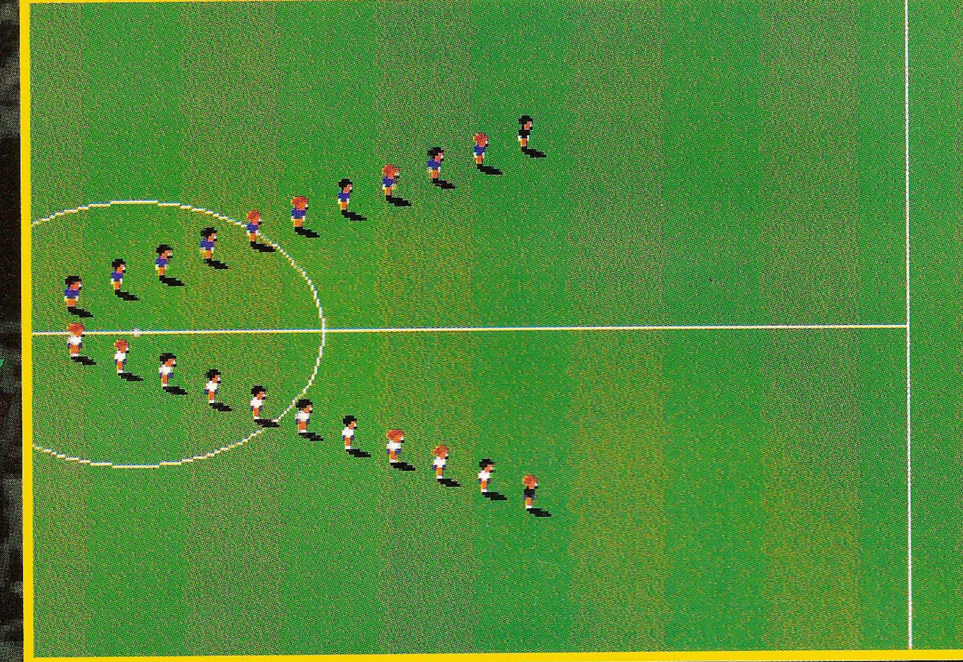


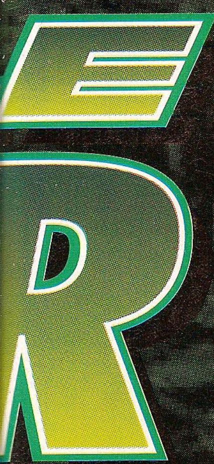
Sensible Soccer está diseñado para que los pases resulten bastante fáciles, especialmente en el nivel más sencillo. Los ju-gadores son bastante pre-cisos, y los jugadores del or-denador responden en cuan-to tienen una pelota a su la-do. Además no hay pérdida de velocidad cuando un ju-gador esta en posesión del balón, los regates son parte integral del juego y el balón se pega a los pies de los ju-gadores).

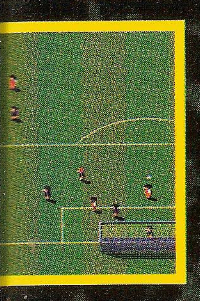
▲ *Atención a las formaciones. Intrigante...*











▲ Corner

COMENTARIO



Puede que tenga una jugabilidad demencial, pero el problema que presenta Sensible Soccer es que ha tardado demasiado en llegar a Mega Drive. Lo que se vendía a mitad de precio para el Amiga dos años atrás, resulta algo ridículo en el momento de contemplar la etiqueta del precio, sobre todo cuando te puedes pillar el FIFA Soccer. La verdad es que Sensi presenta un aspecto realmente cutre en comparación, sus diminutos sprites y desesperantes sonidos no tienen nada que hacer frente a lo alucinante que puede resultar el ultrarrealista sonido de FIFA. Afortunadamente Sensi se estira en el apartado de juego, y su acción futbolera al estilo arcade sigue siendo la monda y de lo más adictiva. Pero a pesar de todo, FIFA ofrece mucho más que eso, aunque Sensi es una solución modesta.

SENSIBLE CUP

AWAY GOALS	N/A		
SEASON START	JAN		
ROUNDS	1		
(1 ROUND - 2 TEAMS)	NORMAL ROUND	SEMI-FINAL	FINAL
NO. OF LEGS	1	1	1
EXTRA TIME	NO	NO	NO
PENALTIES	NO		

CHOOSE CUP TEAMS
PLAY CUP
EXIT



PLANIFICACION

Antes de que dé comienzo el partido puedes contemplar tanto tu formación como la de tu oponente. Esta pantalla muestra quién está jugando, cuál es su mejor posición y los jugadores aparecerán marcados como tales. Además se muestra la estrategia de juego, con diversas formaciones numéricas.

Puede que desees realizar un cambio durante el partido, pues nada, pulsa el joypad dos veces cuando el balón esté fuera de juego. Esto hará que aparezca el banquillo en pantalla. Pulsa sobre el entrenador para cambiar la táctica de juego, o sobre cualquiera de los jugadores para sacarle al campo.

▲ *El modo de elegir la configuración del juego es fantástico.*

COMENTARIO



GUS

Así que, aquí esta. Sensible se ha tomado su tiempo en llegar, y llega justo en el momento en el que FIFA Soccer presenta nuevos estándares de presentación. Nadie puede negar que se trata de un esfuerzo en vano. A pesar de lo bueno que es el juego, con sus estupendos menús y bien pensada estructura de juego, Sensible parece un perro en acción. Eso no quiere decir que juegue como tal. Es tan bueno como pudiera serlo la versión Amiga, y sigue ofreciendo un buen juego futbolístico. Sus mejores atributos son la velocidad, y el buen clima que se crea debido a la limpieza de la acción. Los que tengan que tomar una decisión han de considerar a FIFA y a Sensi como dos juegos diferentes. FIFA intenta hacerse con la atmósfera del fútbol televisado, mientras que Sensible Soccer es un vídeojuego descaradamente jugable, lo que sacrifica el ambiente en aras de la acción. Probablemente sea un juego destinado a los puristas.

DIVIDE Y VENCERAS

Hay tres divisiones en Sensible Soccer, cada una de ellas con unos equipos más potentes que las anteriores. La configuración del juego varía con cada una, dependiendo del tipo de competición que desees.

20,000 LIGAS

BOOBY LEAGUE
BAD SPELLINGS WIN THE LEAGUE
EXIT SAVE/EXIT ABORT

Se ofrecen tres ligas ya preparadas: la Liga de las Naciones, la Super Liga Europea y la Liga Boba. Estas seleccionan los equipos del club nacional y el visitante. Seleccionando los equipos en azul, podrás jugar con cualquier cantidad de los equipos de la liga. Decide si juegas con cada equipo una o dos veces, y selecciona dos o tres puntos para ganar. Además puedes elegir el mes en el que da comienzo la liga, lo que afecta lógicamente a las condiciones externas al partido.

COPAS

CONGRATULATIONS
BAD SPELLINGS WIN THE LEAGUE
STAFF
DESIGN SENSIBLE SOFTWARE
PROGRAM CHRIS CHAPMAN DAVE KORN
GRAPHICS JON HARE STOO CAMBRIDGE
MUSIC KRYSALIS SOFTWARE RICHARD JOSEPH

Las Copas se juegan en dos partes, en casa y como invitados. Hay dos copas para cada división. La primera es una competición abierta, en la que cada equipo de la división tiene una oportunidad. La segunda es una competición de selección. Hay seis grupos de calificación diferentes para la Copa del Mundo.

AL ATAQUE

Dispones de un completo control para configurar y grabar tu propia competición de copa, en cualquier división. Simplemente elige la copa sin etiquetar o la opción de liga.



FUERA DE CONTACTO

Sensible presenta una función de juego que ofrece más posibilidades de control y realismo. Mantén pulsado el botón cuando dispares y responderá al joypad tras soltarlo. Resulta de utilidad para realizar tiros con efecto. Además al mantener pulsado el botón se aumenta el poder de disparo.



▲ *Y se acabo...*

PRESENTACION



▲ La multitud de copas, equipos y opciones aumenta el atractivo del juego.
▼ El juego carece de algo de atmósfera futboleira.

GRAFICOS



▲ Los gráficos no están mal, y el desplazamiento es de lo más fluido.
▼ El juego presenta un aspecto demasiado simplista, las figuras son muy pequeñas y con escasa animación.

SONIDO

65

▲ Los silbatos, los ruidos de la pelota y la música están bastante bien.
▼ Los sonidos de la muchedumbre son artificiales, no los utilices como efecto.

JUGABILIDAD

85

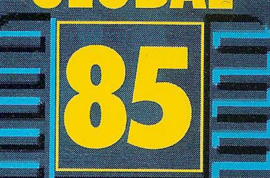
▲ Un juego superveloz y limpio. Es muy sencillo hacerse con los controles. Los pases no están nada mal.
▼ Hay unos cuantos puntos en el juego que te permiten marcar con toda facilidad.

DURACION

86

▲ Al tener libertad para crear tu propio mundo futbolístico, te aguantará meses enteros. Sensible no es un juego fácil de dominar.

GLOBAL



No ofrece el modo para cuatro jugadores ni el encanto de FIFA, pero Sensible Soccer es recomendable para los que realmente tengan interés en el juego.

INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

¿Te gustaría ir?

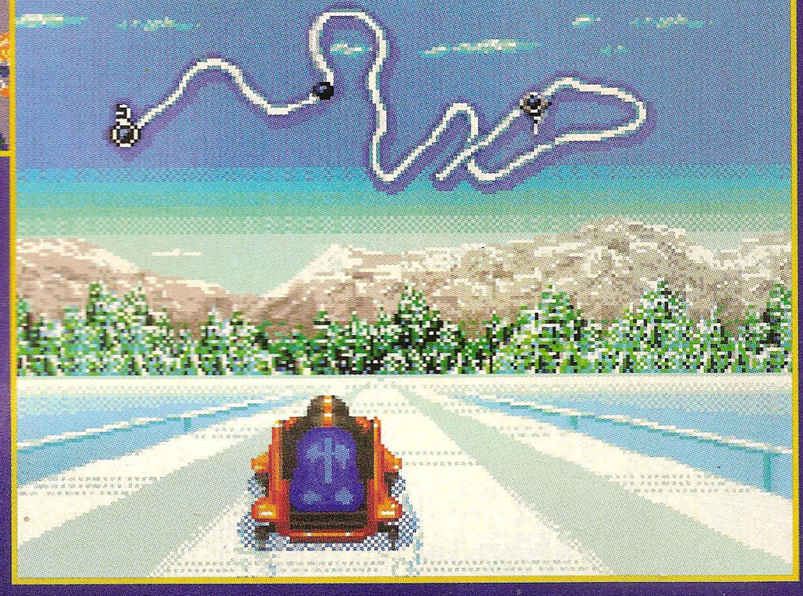


US GOLD

Te lleva



GRAN CONCURSO



ATENTOS AL PROXIMO NUMERO

SONIC THE HEDGEHOG SPI







PRECIO	8990 PTA
POR	SEGA
DESDE	NOVIEMBRE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: FACIL
CONTINUACIONES: NINGUNA
NIVELES: DOS
RESPUESTA: BUENA

1ª PUNTUACION

15,000,000

ORIGEN

El tercer Sonic que llega a Mega Drive, Spinball utiliza el control y las características de las máquinas del millón.

CONTROLES

El d-pad funciona en sentido contrario. En vez de manejar los controles, influye directamente en el movimiento de Sonic.

- **A** Propulsor izquierdo
- **B** propulsor derecho
- **C** los dos propulsores
- **S** detener

COMO JUGAR

Utiliza los propulsores para impulsar a Sonic. Recoge esmeraldas para conseguir el acceso a la estancia del amo de cada nivel.

Capítulo III, o una continuación del capítulo II... Sonic el erizo reta valientemente a Robotnik en su fortaleza aérea, y salta al interior de un biplano en el preciso instante en que la misma se estrella contra la Tierra. Sin embargo, el Huevo no ha dado por terminadas sus andanzas y se retira a otra fortaleza isleña, totalmente inexpugnable salvo por su entrada subacuática.

El biplano es alcanzado por el fuego de la artillería de Robotnik, y Sonic se encuentra a merced de los actuales mareas. Sin ayuda es absorbido por un remolino que lo conduce a los fantásticos confines de la malvada isla. Todas las zonas se han acondicionado y amueblado de acuerdo al estilo de una máquina del millón. Bancos de parachoques, filas de lanzadores, luces, flechas y áreas de bonificación. Parece que el loco profesor es un fetichista secreto de este juego. Por supuesto, este palacio está repleto de trampas mortales.

PIEDRAS PRECIOSAS

Cierto, aquí está la distribución. Las cuatro áreas de la fortaleza tienen un amo que se encuentra en su propia estancia. Esta cá-mara está sellada, la única for-ma de obtener el permiso de entrada consiste en acumular todas las esmeraldas que esconde ese nivel. Las esmeraldas se encuen-tran en lugares protegidos, accesibles usando las funciones del nivel en un orden determinado. Una vez en la cámara, debes en-contrar una manera de destruir a la horrible criatura.

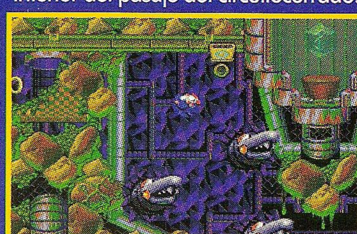
NIVEL 1: CUEVAS TOXICAS

Una nociva colección de estanques de cieno, abruptas cuevas, y cloacas. En homenaje a los juegos de plataformas pasados, presentes y probablemente futuros, aquí tienes una breve sección informativa.

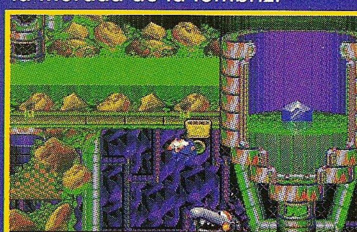
MECANISMO 1: LA TINAJA



PASO 1: Guía a Sonic hacia el interior del pasaje del circuitocerrado.



PASO 2: Golpea los objetivos de la morada de la lombriz.



RESULTADO: El lodo desaparece de la tinaja de esmeralda.

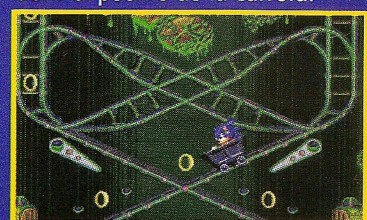
MECANISMO 2: THE CARRETA



PASO 1:Mueve la palanca para abrir el puente de la carreta.



PASO 2:Mueve la palanca para abrir el puente de la carreta.



PASO 3:Conduce la carreta



RESULTADO: Consigue las tres esmeraldas

INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS



NBALL™

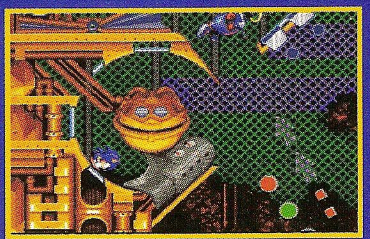
MECANISMOS

Todos los niveles cuentan con muchas de las funciones más habituales de una máquina de petaco, y también con una serie de mecanismos que ayudan a encontrar las esmeraldas.

NIVEL 2: LA CENTRAL ELECTRICA DE LAVA

Entrar aquí es como pasear una tarde de agosto en Sevilla. Aquí hay más calderas viejas que en un trasatlántico. Aprender a subir en los propulsores y a mover los émbolos es el medio de obtener el éxito en estas fisuras llenas de lava.

MECANISMO 3: LAS ARMAS

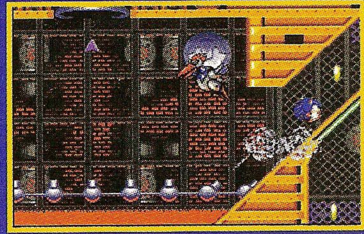


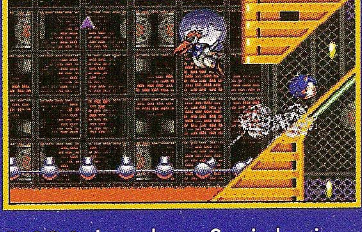
PASO 1: Guía a Sonic al interior del circuito para bombardear la puerta.

PASO 2: Cuando alcances la puerta, salta para introducirte en la zona del vapor.

RESULTADO: Salta al interior de la caldera y espera el impulso que te llevará a la primera esmeralda.

MECANISMO 4: EL TAPON





PASO 1: Impulsa a Sonic hacia el nivel superior desde la zona de vapor número dos.



PASO 2: Sigue el circuito para golpear tu objetivo tres veces.



PASO 3: Déjate caer en los túneles laterales, y utiliza los propulsores para ascender.



RESULTADO: recoge las esmeraldas de los dos lados.



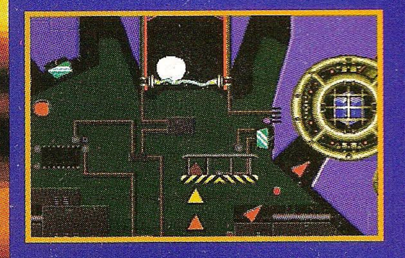
NIVEL 3: TERRENO DEL ROBOT

Una gigantesca superficie metálica con cinco esmeraldas bien escondidas. La superficie no es simétrica, y cuenta con todos los elementos de una máquina del millón. Gran cantidad de luces parpadeantes y de ruedas dentadas.

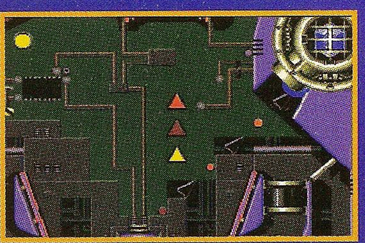
MECANISMO 5: LAS RUEDAS



PASO 1: Dirige a Sonic hacia la plataforma móvil.



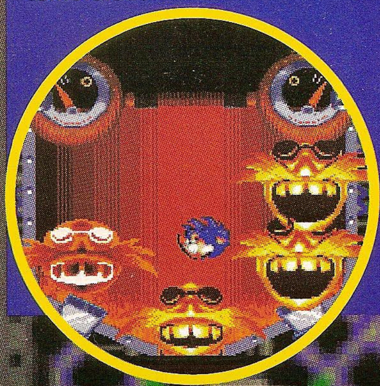
PASO 2: Salta tres veces al interior de la cámara electrónica.



PASO 3: Utiliza el propulsor izquierdo para guiar a Sonic hacia la rueda.

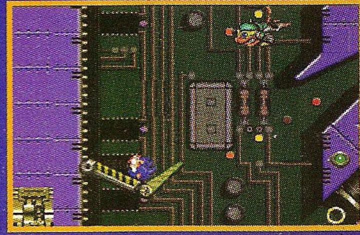


RESULTADO: Una forma sencilla de conseguir las dos primeras esmeraldas.

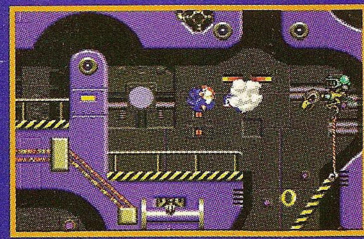


MECANISMO 6: LA CELDA

PASO 1: Dirige a Sonic al interior de uno de los tres cilindros impulsores.



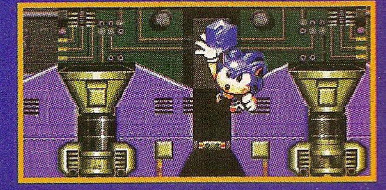
PASO 2: Sujeta a Sonic utilizando el propulsor. Mantenlo mientras asciende el propulsor.



PASO 3: Golpea al pájaro que cuida la plataforma. Asciende más arriba.



PASO 4: Rompe todas las celdas de la prisión del animal.



RESULTADO: Las esmeraldas caerán de la parte superior de la celda.

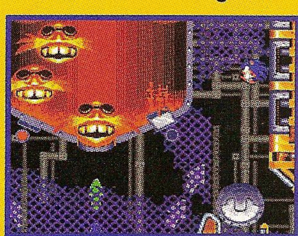
LOS SUFRIMIENTOS DE LAS BOLAS

El último objetivo de cada nivel es la cámara del jefe. Vencer a estas monstruosidades es más fácil de lo que parece si das con la táctica apropiada. Sin revelarte la clave, aquí tienes a los malos de la película.

ESCORPIÓN
Su cola venenosa protege su retaguardia.

▼ *¿Qué tal la terapia antidepresiva?*

LA CALDERA
Tienen un aspecto horrible, y es la versión cibernética del Purgatorio.



▲ *¡Estoy que echo humo!*

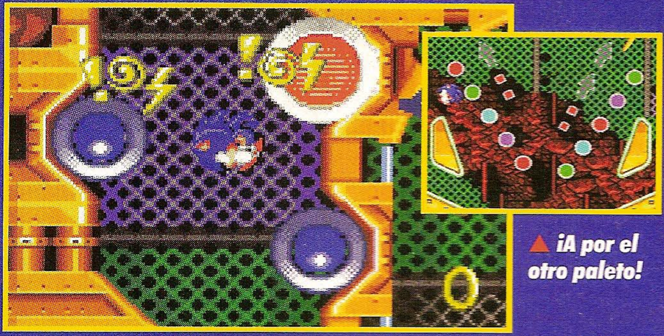
MÁQUINA
Las tuberías conducen a los animales para su transformación en miniaturas de Robotnik.



▲ *¡Puños fuera!*

GOLPEA Y PULVERIZA

En Sonic Spinball ecnontraás la mayoría de las funciones de un petaco normal. Muchas son simples contadores, como los disparadores y las luces que multiplican los puntos. Cuando se alcanzan las filas de objetivos, se abren canales de protección que libran a Sonic de un baño prematuro. Las secuencias iluminadas de canales también son un medio de obtener bonificaciones.



▲ *¡A por el otro paleto!*

▲ *¡Un estallido de luz y color!*

COMENTARIO

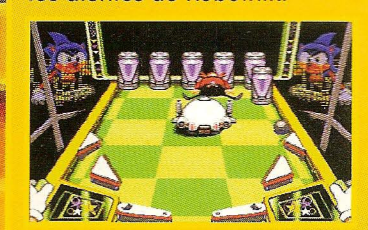


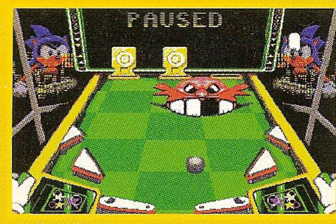
RIKI

Este juego me enganchó, Sonic Spinball puede no disponer de los mejores gráficos y sonidos, pero una partida es realmente buena. El juego se sigue increíblemente bien, con un control brillante de Sonic. Lo que me gustó fue el hecho de que existen juegos de miniplataformas donde Sonic se mueve de una forma similar a como lo hizo en las entregas anteriores. También posee algunos toques excelentes que superan a una máquina real, el nivel de la carreta es muy ingenioso. Sin embargo, una vez que te acostumbras realmente en el juego todo termina. Sí, los niveles son bastante extensos, pero sólo hay cuatro, y terminas el juego en una semana. Pero te incita a seguir adelante con él y probar a realizar la puntuación del siglo.

INTERMEDIO

Entre las etapas aparece un petaco en miniatura en una única pantalla. Esta vez cuentas con auténticos propulsores y bolas, y con una misión: liberar las criaturas atrapadas o golpear los dientes de Robotnik.





▲ *¡Acción!*



COMENTARIO



GUS

Justo cuando piensas haber encontrado un oponente al juego del año... todo se acaba. Sonic Spinball ofrece a los fans de la máquina de millón una breve aventura de amor, divertido mientras dura. El juego carece del atractivo de los anteriores esfuerzos de Sonic, con algunos gráficos deficientes y una música muy irregular. Pero el estilo de juego hace algo más que disimular sus defectos, los originales pasajes son un soplo de aire fresco para el petaco. Superar cada etapa y conseguir las esmeraldas es divertido, desafiante y satisfactorio. Pero el problema es que Spinball necesita contar con diez niveles, no con cuatro. Pensé que iba a jugar con él mientras ponía el árbol de Navidad pero me lo terminé en sólo tres días. Muy atractivo, pero carente de contenido.

PRESENTACION 78

▲ Unos toques superficiales alucinantes, y un gran panel de mensaje.

GRAFICOS 89

▲ La animación de Sonic es un flipe. Los niveles tienen un personaje alucinante y toda una gama de funciones atractivas...
▼ Algunas zonas parecen un poco deficientes.

SONIDO 85

▲ Los efectos suenan como en una máquina auténtica, especialmente los parachoques.
▼ La música es variable y no tiende a mejorar.

JUGABILIDAD 92

▲ Increíblemente adictivo, la naturaleza interactiva de cada uno de los niveles te anima a perseverar.

DURACION 78

▲ El petaco es un buen juego para reventar los marcadores.
▼ Los cuatro niveles son sencillamente insuficientes, y no se almacenan las mejores puntuaciones.

GLOBAL



Evidentemente jugable, y lleno de detalles que recuerdan a una máquina del millón, aunque Sonic Spinball no es la bomba de los juegos para Mega Drive, pero no está nada mal para pasar un buen rato.


Licensed by SEGA ENTERPRISES LTD for play on the MEGA DRIVE
THE ORIGINAL
Micro Machines
SCALE MINIATURES
TM
Ahora puedes tener todos los Micro Machines...
MEGA JUEGO
93%
Mega Sega Magazine
16-BIT CARTRIDGE
93%
Gamesmaster magazine
Si no es Codemasters, no es el auténtico
Licensed by SEGA ENTERPRISES LTD for play on the MEGA DRIVE
Codemasters™
© 1993 Codemasters Software Company Limited (Codemasters). Licensed by Sega Enterprises Limited for play on the Sega Mega Drive. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Micro Machines is a registered trademark owned by Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the trademark pursuant to a license. Codemasters is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is a



1-4 JUGADORES

PRECIO	PCF
POR	EA
DESDE	DICIEMBRE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: FACIL
CONTINUACIONES: 4
NIVELES: CUATRO
RESPUESTA: BUENA

1ª PUNTUACION

99,999,999

ORIGEN

El juego del millón con una tenue conexión con la realidad virtual.

CONTROLES

Utiliza el D-pad y el botón C para controlar los petacos de las maquinitas. Estas se crean utilizando el D-pad para situar elementos y los botones A, B y C para colocarlos.

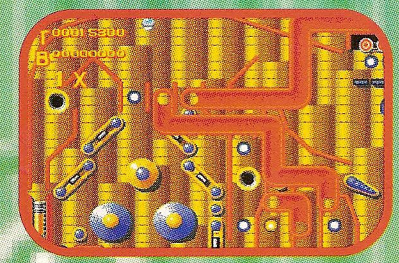
- **A** Lanza la bola.
- **B** Inclinar la mesa.
- **C** Mueve el petaco de la derecha. (El D-pad el de la izquierda)
- **S** Arranca y detiene el juego.

COMO JUGAR

Consigue puntos jugando al millón, pasando por distintas máquinas. Crea tus propias mesas y haz lo mismo una y otra vez.

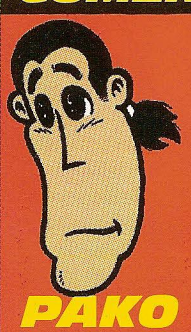
VIRTUAL PINBALL

La palabra virtual sugiere algo que podría ser pero que no lo es. Virtual Pinball de Electronic Arts lleva este potencial a una infinidad de juegos del millón que ha de crear el propio jugador. Aunque se dispone de una pequeña selección de mesas completamente funcionales listas para usar, el auténtico atractivo que ofrece este prometedor cartucho depende exclusivamente de la imaginación del jugador. Diseña mesas inimaginables utilizando partes de una selección de quince componentes, situándolas en tableros de una lista de diez tipos diferentes.



▲ *Por el ruido se sabe dónde está la bola.*

COMENTARIO



PAKO

Cada vez que se lanza un juego del millón Mega Drive, se levanta la cuestión acerca de la distancia que lo separa de Dragon's Fury. En este caso el monstruo de Tengen deja a Virtual Pinball al nivel de las ratas. Virtual Pinball presenta una triste interpretación del juego que no supone nada importante para el ambicioso diseño de su rival. Incluso las tablas análogas que se juegan en los arcades del final son mucho más imaginativas. Los fanaticos de las máquinas del millón puede que encuentren algo que les entretenga en la sección destinada al diseño, pero aún ahí las opciones son limitadas. Es probable que un título como éste tuviera más éxito en formato para PC pues ahí no existe ningún juego como Dragon's Fury, ni siquiera como Crue Ball, de todas formas, los propietarios de consolas suelen esperar que un juego les aporte algo de emoción. Virtual Pinball tiene muy poco que ofrecer, en mi opinión no es más que sencillo y simple aburrimiento.

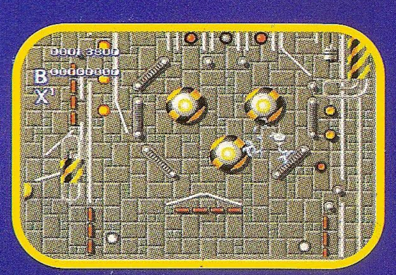
ALGO DE SALSA

Resulta duro concentrarse en un juego de máquina del millón cuando un idiota tiene su equipo a todo gas con una música que te repugna. Por consideración a este problema Virtual Pinball permite a los jugadores seleccionar una sintonía antes del juego. Hay ocho bandas sonoras entre las que elegir, una de las cuales es el sonido del silencio.

CONSTRUYEME

Las mesas preconcebidas que se muestran en Virtual Pinball sirven para mostrar las funciones básicas de las que dispone el jugador. Además sirve para calentarse un poco y tomar nota de la forma en la que funcionan las cosas, para que lo tomes en cuenta antes de que comience el trabajo:

EL TABLERO: con una selección de diez tableros diferentes en los que puedes manejar la bola de plata, se puede decir que en cierto sentido los jugadores están mal acostumbrados. La verdad es que las superficies no afectan en absoluto a la trayectoria de la bola. No es más que cuestión de elegir la pinta que más te vaya.



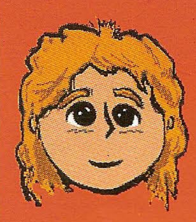


HERRAMIENTA

La construcción de las mesas se lleva a cabo con la ayuda de una herramienta. Esto impide que los deditos virtuales revuelvan la caja de zapatos virtual en pos de elementos pues la herramienta almacena todos los elementos concebibles en su memoria. Una vez que se selecciona una parte, la herramienta se mueve en torno a la mesa vacía en pos de un lugar adecuado conde instalarla. Cualquier error se soluciona con toda facilidad mediante una de las funciones de la herramienta.



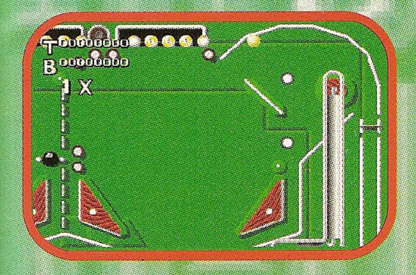
COMENTARIO

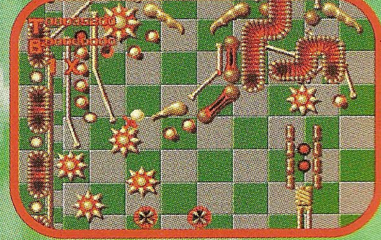


LUZ

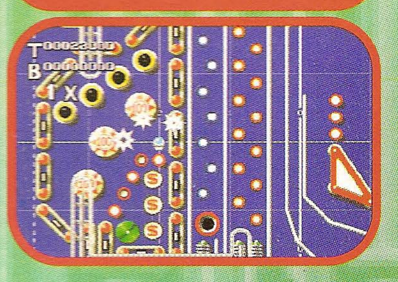
Hoy en día, las auténticas máquinas del millón ofrecen todos los giros, niveles de bonificación y las piezas y cacharritos que se pueden esperar de un juego Mega Drive de este tipo. Virtual Pinball no es capaz de eso. Sus gráficos no están mal, tiene montones de mesas y un modo creativo en el que crear la máquina de tus sueños. De todas formas, incluso con tu propia mesa, lo único que has de hacer es golpear la bola, mantenerla en juego y poco más lo que no supone demasiado aliciente. Es cierto que Dragon´s Fury es superior a Virtual, pero no es cuestión de comparar a Virtual con algo que aún no ha salido al mercado. Infórmate más adelante de Dragon´s Fury.

▼ *No sé qué captura comentar, son todas una mi... seria.*





▲ *El cuarto de baño del señor Barragán.*



INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	■■■□□
DIA	■■□□□
SEMANA	■■□□□
MES	■□□□□
AÑO	■□□□□

ANALISIS	
INGENIO	■■□□□
ACCION	■■□□□
DESAFIO	■□□□□
REFLEJOS	■■□□□
	■■□□□

PRESENTACION



▲ Montones de opciones te permiten modificar todos los aspectos del juego.
▼ Sin embargo no es muy atractivo.

GRAFICOS



▲ No están nada mal para lo que da de sí el juego, pero...
▼ Señores de EA, ¡un poco de imaginación!

SONIDO



▲ Un estilo neorromántico...
▼ ...que resulta repugnante. Tampoco los efectos de sonido son nada aceptable.

JUGABILIDAD

64

▲ Los petacos responden.
▼ El juego es un latazo.

DURACION

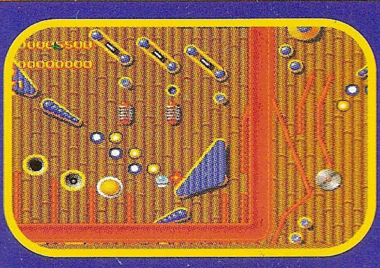
57

▲ Puedes crear tantas tablas como quieras.
▼ No hay sorpresas ni recompensas por una buena partida.

GLOBAL

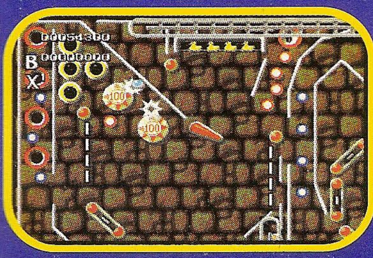
62

Un juego que no ofrece nada nuevo, pero que no tiene nada que envidiar a otros parecidos a él.

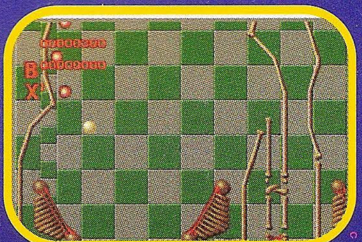


PARTES: considerando que las partes incluyen elementos tan esenciales como los petacos y las paredes, no es preciso asegurar que son indispensables. En Virtual Pinball es posible modificar el aspecto de las partes de acuerdo con uno de seis estilos. Estos van desde lo más clásico, a lo más sangriento, de forma que cada una de las partes echa un líquido rojo cuando se la golpea.

▼ *Jo... pelines, más capturas aburridas.*









PRECIO	PCF
POR	VIRGIN
DESDE	DICIEMBRE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: FACIL
CONTINUACIONES: AHORRO DE BATERIA
NIVELES: UNO
RESPUESTA: LENTA

1ª PUNTUACION

CONTROLAR 15 SEITCHES

ORIGEN

Dune CD se basa en las novelas de Frank Herbert.

CONTROLES

Utiliza el D-pad como controlador del puntero. Los comandos se eligen activando las letras.

- A Seleccionar
- B Seleccionar
- C Seleccionar
- S detiene e inicia el juego

COMO JUGAR

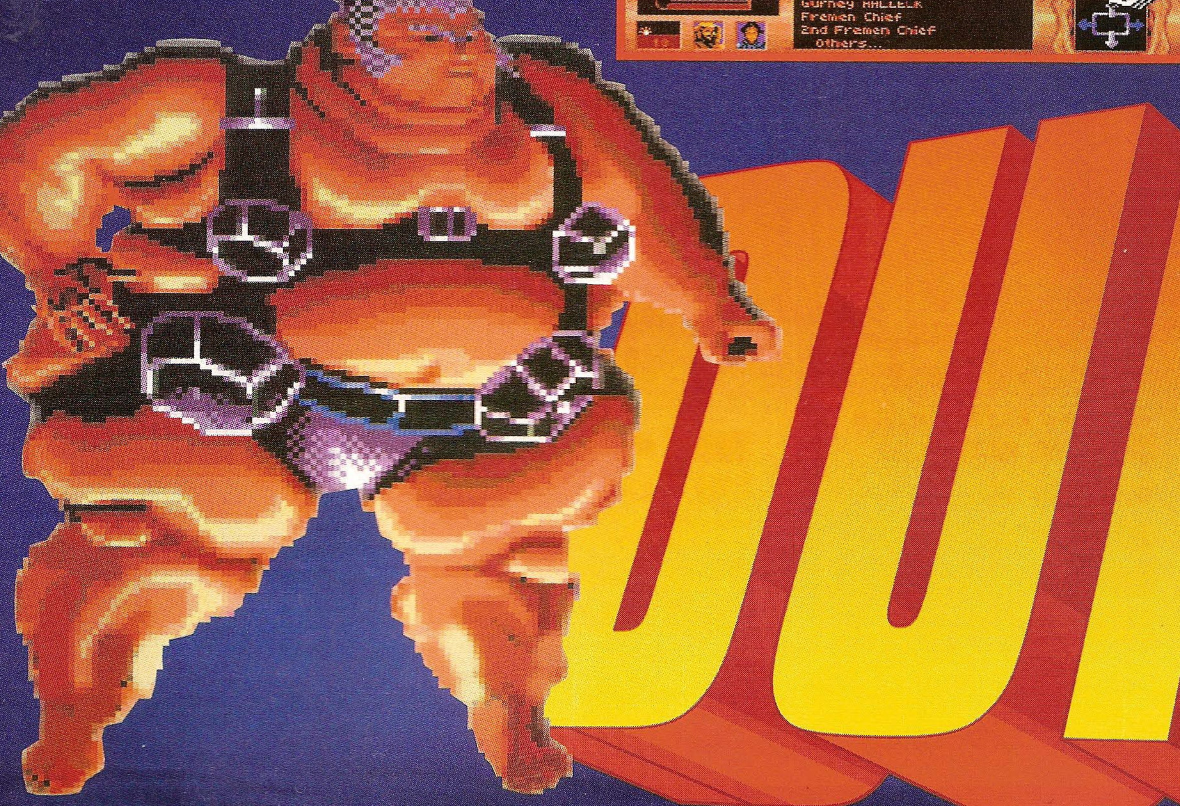
Comienza produciendo pimienta en Dune para cubrir las demandas del emperador. Crea un ejército para defenderte de los Harkonnen. Explora.

Un planeta, de un sistema lejano en una galaxia inconsecuente, tiene un valor desacorde con su tamaño para el Emperador Shaddam IV de Padishah. Este despiadado gobernante galáctico desea la preciosa especia, pimienta, que reposa sobre la superficie arenosa del misterioso mundo, Arrakis. La pimienta es la clave de los viajes espaciales, y también afecta a otras capacidades esotéricas, ya que es la sustancia más potente de expansión mental que existe en el universo (después de la goma guarana).

Shaddam trata de proteger con auténtica avaricia sus intereses permitiendo a las dos facciones rivales de la corte la explotación de la pimienta en Dune. Perteneces a la honorable Casa de Atreides, y debes enviar cargamentos de pimienta mientras evitas la expansión de tus enemigos, los Harkonnen, en Dune. Tu método consiste en lograr la amistad de los habitantes de Arrakis, los Fremen.

▲ *Aunque no lo parezca se trata de un gusano. ¿Qué te creías?*





ESOS MISTERIOSOS OJOS AZULES

Los Fremen son nativos de Arrakis, distinguibles fácilmente por sus impresionantes y profundos ojos azules (un efecto secundario del contacto con la pimienta). No cuentes con explotar la especia sin su ayuda. Los Fremen habitan en madrigueras llamadas seitches. Son personas resistentes, capaces de sobrevivir en la árida superficie de Dune con la ayuda de trajes especiales, que reciclan los fluidos corporales. Los Fremen tienen impresionantes poderes síquicos.

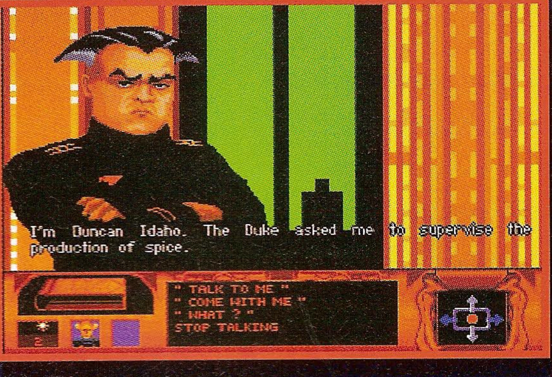






UNA CASA HONORABLE

Atreides tiene el código moral más alto de todas las Casas del imperio Padishah. Altos, bellos, inteligentes e intuitivos, se consideran bendecidos desde su nacimiento y tienen un deber con otros menos afortunados. Tu compañía en Arrakis es el Duque Leto Atreides, tu padre, y Jessica, tu madre. Leto es una buena fuente de consejos, y Jessica te ayudará a descubrir algunos misterios de la pimienta. Además cuentas con la ayuda de Gurney Halleck y de Duncan Idaho, dos administradores de Atreides. Gurney es un experto en armamento y en el trato con los Fremen. Duncan lo sabe todo acerca de los suministros de pimienta, y mantiene las estadísticas sobre la cantidad recogida.



▲ Duncan esta metido de lleno en la producción de pimienta.

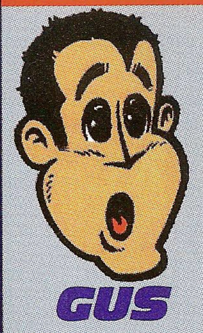


▲ Mami tiene poderes especiales.



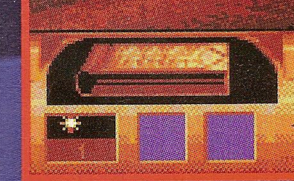
▲ Papi es una buena fuente de información.

COMENTARIO

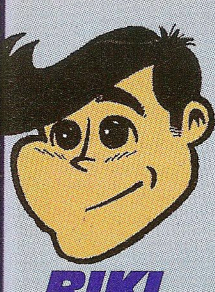


Se trataba de un juego de ordenador, y todavía se comporta como tal. Los propietarios de una consola pueden verse desilusionados por la ausencia de acción, pero Dune posee ante todo atmósfera. Emplea mucho material de la película, el juego cobra vida con las voces digitalizadas, los retratos animados y los complejos y estimulantes escenarios. En relación al juego, lleva algo de tiempo superar la mera conversación y pasar a los elementos estratégicos, pero terminar el juego es una larga tarea. El aspecto detectivesco es una idea muy ingeniosa. Los misterios tardan un tiempo en descubrirse, pero una vez resueltos, se experimenta un auténtico sentimiento de superación. Por cierto, algo que es muy interesante e importante: el juego está completamente traducido al castellano, ¡bien por Virgin!

▼ ¿Qué podemos decir? Este tío es del juego, ¿no es divertido?



COMENTARIO



RIKI

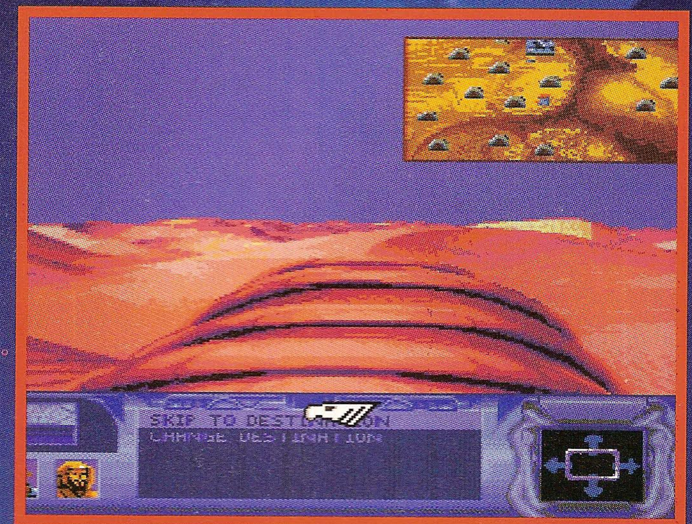
Estoy completamente de acuerdo con mi compañero, Dune CD no es sólo una extensa y altamente atmosférica búsqueda, también es muy original. Los gráficos y el sonido son increíbles, las imágenes de movimiento completo empleadas durante el recorrido del mundo de Arrakis son sencillamente fantásticas, y se convierte con facilidad en el mejor juego para Mega CD del momento. El juego por sí mismo es muy atrayente, en algunos momentos es similar a vivir una aventura de George Lucas y otras es como un juego de estrategia cuando ha de decidirse qué hacer con tus fuerzas Fremen. No obstante ten cuidado. Si vas tras un juego de arcade, te defraudará. Sin embargo, si sólo buscas una experiencia aventurera, Dune CD no tiene competidor.





EN LAS DISTANCIAS LARGAS...

Puedes desplazarte en Dune con tu ornicóptero. Esta avanzada máquina voladora te lleva a cualquier seitche marcado en el mapa de Dune. A veces los Fremen no te ofrecen direcciones concretas. En estos casos, puedes volar sobre Arrakis (mostrado con una loable secuencia en 3D) junto a un pasajero avispado, como Gurney. Más adelante aparecen formas completamente nuevas de transporte, los gusanos. Los gusanos de Dune son gigantescas criaturas que se desplazan sobre la superficie. Inicialmente son peligrosos, atacando a los habitantes debido a sus rítmicas vibraciones. Pero una vez que conoce su secreto, Paul Atreide convoca a estos gusanos y se convierte en su jinete. Son tan rápidos como un ornicóptero.





ACTITUDES APREMIANTES

Llegarás a temer al emperador Padishah. Llama con regularidad al palacio en demanda de pimienta. Debes llegar a tiempo para suministrar un cargamento en el tiempo establecido, y mantener en alza la producción para satisfacer sus ambiciosos objetivos. Sólo Duncan puede enviar un cargamento. Un fallo tiene terribles consecuencias...



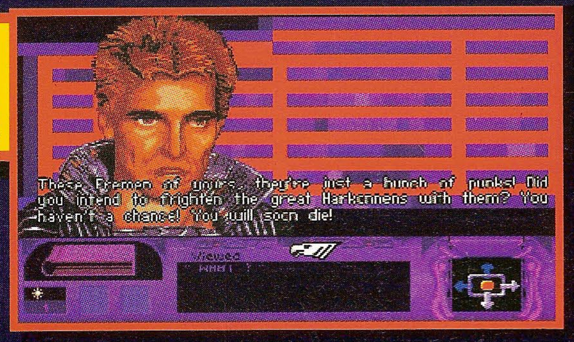
▲ *Para ponerte los dientes largos, aquí tienes una escena del juego. Fabuloso ¿no?*





EN V.O. SUBTITULADA

Dune utiliza toda la capacidad de sonido del CD. Todos los mensajes que emiten los personajes del juego son hablados y aparecen como subtítulos. El texto del juego aparece en numerosos lenguajes, ¡incluyendo el castellano! ¡Qué flipe!



▲ Este tío tan feo nos recuerda a alguien en particular, pero no recuerdo a quién. ¡Ah, ya! Un actor holandés que se llama Dick Maas.

▼ Esta chica es parte de la increíble secuencia de presentación del juego, todo un bombazo: ¡habla y se mueve!

▲ Un aparatito algo peligroso, ¿qué será? Bien, cómprate el juego y lo sabrás.

PRESENTACION — 96

▲Un ambiente y presentación interior maravillosos. Buen sistema de control.

GRAFICOS — 88

▲La secuencia de vuelo en el orni es magnífica, aunque redundante. Las caras de los personajes tienen vida propia.

SONIDO — 89

▲¿Qué podemos decir? Las voces son perfectas: buena pronunciación y agradablemente imitadas.
▼La música supera lo horripilante y dura poquísimo.

JUGABILIDAD — 85

▲El juego tiene el atractivo de una extensa estrategia, con secciones detectivescas similares a un juego de tablero.

DURACION — 78

▲El juego es grande. Debes controlar docenas de seitches para ganar el juego.
▼Una vez que "has visto" el juego, no hay nada que te impulse a repetirlo.

GLOBAL — 87

Un juego muy original y bien producido para Mega CD, pero un poco soso como entretenimiento para tu consola.



DESERT



PRECIO PCF

POR DOMARK

DESDE DICIEMBRE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: MEDIA
CONTINUACIONES: PALABRA CLAVE
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA

1ª PUNTUACION

TERCERA CAMPAÑA

ORIGEN

Electronic Arts lanzó Desert Strike en primer lugar para Mega Drive. Domark se hizo con la licencia para la conversión a Master System.

CONTROLES

El D-pad controla la dirección y velocidad (hacia delante o hacia atrás) del helicóptero.

1 Dispara la ametralladora. Pulsa con B para lanzar los misiles Hellfire.

2 Dispara los misiles Aphid. Pulsa con B para lanzar los misiles Hellfire.

S Activa el mapa en las pantallas, mostrando los tipos enemigos, las posiciones y el estado de la misión.

COMO JUGAR

Cruza desiertos destrozando instalaciones enemigas para llevar a cabo los objetivos de la misión de cada campaña.

¡Alerta roja! ¡Atención señoras y caballeros! Un dictador de Oriente Medio, el General Kibaba, acaba de invadir un país vecino y lo ha anexionado al suyo propio, de forma que puede hacerse con sus preciosos recursos naturales. Si lo consigue los utilizará para avanzar en su conquista del mundo, cosa que todos lamentaremos.

Pero por suerte para nosotros, los yanquis han dispuesto una flota de naves de guerra para expulsar a los intrusos antes de que se hagan con todo el control. De todas formas, tú particularmente, no has tenido demasiada suerte, porque resulta que vas a bordo de una de estas naves y tienes que pilotar un helicóptero Apache hacia un territorio infestado de artillería enemiga. Pues sí, el peligro con "P" mayúscula te espera mientras te haces cargo de cinco campañas, durante las que tienes que atacar fábricas de armas, liberar prisioneros y poner todas su capacidad militar en entredicho.

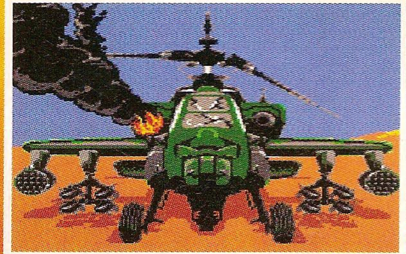


CONTROL DE LA MISION

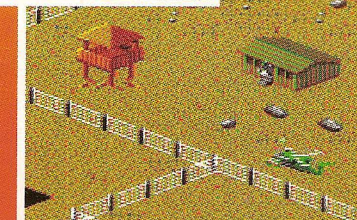


En Desert Strike se te ofrecen cinco campañas, cada una con un objetivo global, pero para conseguir ese objetivo es preciso que lleves a cabo una serie de misiones en cada una de las zonas bélicas. Además tienes que realizarlas en el orden establecido. Por ejemplo, en la primera campaña, tu primer objetivo es un par de instalaciones de radar que se encuentran en la costa. Si te saltas este punto en busca de una mayor gloria reventando tanques, te encontrarás con que el radar ya te habrá detectado y que los tanques estarán al tanto de tu posición, dispuestos para acabar contigo en cuanto asomes una de tus aspas. Haz las cosas bien, y la artillería enemiga se sorprenderá cada vez que la ataques.





Vista frontal de tu fabuloso helicóptero.



Una muestra de lo que puedes ecnontrar.

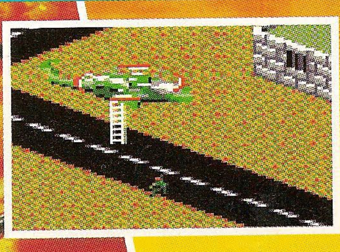
PISTOLAS Y PETARDOS

El Desert Apache dispone de tres sistemas armamentísticos que en mayor o menor grado destrozan todo lo que esté a su alcance. La ametralladora sólo es de utilidad contra blancos muy blandos (soldados enemigos, por ejemplo), pero contra materiales duros, tienes unos misiles Hydra y una pequeña cantidad de los fantásticos Hellfires que pueden destrozar una batería de misiles antes de que siquiera te hayan localizado. Naturalmente la munición es limitada, por lo que es importante estar la tanto de las armas que están desperdigadas por el paisaje.

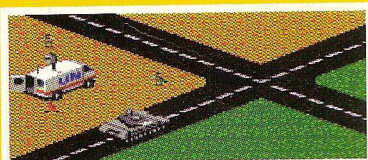


STRIKE

¡OYE! SI, TU, EL COPILOTO



El Desert Apache goza de una tripulación de dos personas, tú y una especie de artillero que controla las armas y maneja el gancho cuando se recoge material o personas. Antes de la partida tienes que elegir un compañero del conjunto de oficiales que se te ofrecen, que puede ser un mejor artillero que operador del gancho o viceversa. Sin embargo, hay un chaval que resulta fantástico en ambas tareas pero le han derribado y está esperando a que le recojas en el desierto. Por tanto, merece la pena buscarlo, y una vez que esté a bordo, tus ataques resultarán mucho más eficaces y las recogidas más rápidas y sencillas, lo que es muy importante cuando estás rodeado de armas



COMENTARIO

RIKI

Soy uno de los miles de seres que han jugado con Desert Strike durante siglos y me parece que se trata de uno de los juegos de combate más gratificantes que han existido. Este para Master System es prácticamente lo mismo con una combinación idéntica de originalidad. Lo que me gusta es que este juego no depende totalmente de tus reflejos, necesitas de algo de coco para acabar con Kilbaba. No hay que darle más vueltas, se trata de una excelente conversión y uno de los mejores juegos para la Master System que he tenido el placer de disfrutar en mucho tiempo.

COMENTARIO

PAKO

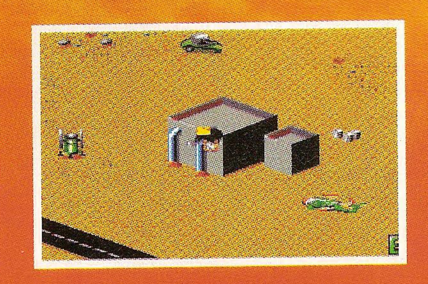
¿Qué? Seguro que ningún programador pudo engatusar a la humilde Master System para que produjese una conversión decente de un monstruo como Desert Strike. ¿De verdad...? Bueno, oye, espera un momento, porque esto no está nada mal, de hecho ies genial! Curiosamente casi todo lo que aparecía en el juego de Mega Drive también se encuentra aquí, en este cartucho para Master System. Una estupenda mezcla de explosiones con algo de estrategia, misiones que parecen sencillas pero que resultan luego de lo más duras... La verdad es que parece increíble. Los gráficos son alucinantes, todo es alucinante. Lo único a lo que se puede sacar algún defecto es que a veces me doy contra edificios que parecían no ofrecer obstáculo alguno. Pero oye, por un juego de esta calidad no me importa eso. Puede que esas muertes por cuestión de pixels no sean muy navideñas, pero los propietarios de Master System deben poner este juego en su carta a los Reyes Magos iya!

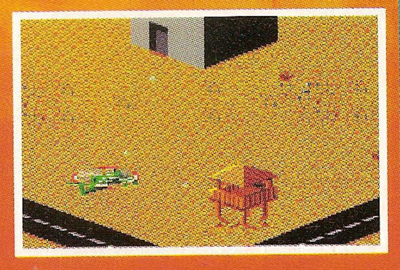
INFORME A LARGO PLAZO

HORA	
DIA	
SEMANA	
MES	
AÑO	

ANALISIS

INGENIO	
ACCION	
DESAFIO	
REFLEJOS	





PRESENTACION 92

▲Un excelente rango de opciones e información del juego.
▼El tener que utilizar el botón de detención para conseguir dicha información resulta algo pesado.

GRAFICOS 91

▲Resulta bastante impresionante en conjunto. Un suave desplazamiento, unos sprites y edificios de lo más detallado.
▼El sprite del helicóptero parece algo pequeño en proporción.

SONIDO 69

▲Una buena sintonía para la pantalla del título.
▼Los efectos de sonido son algo molestos.

JUGABILIDAD 92

▲Una excelente combinación de explosiones y estrategia que te enganchará desde el principio.

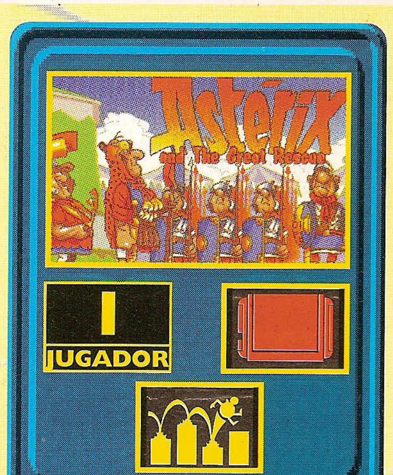
DURACION 91

▲Empieza fácilmente pero la cosa se pone fea a la tercera campaña.

GLOBAL 92

Una tremenda conversión para un juego excelente. Los gráficos y el juego son la monda. Todo propietario de una Master System ha de hacerse con una.

Astérix AND THE GREAT RESCUE



1 JUGADOR

PRECIO 9900 PTA

POR SEGA

DESDE NOVIEMBRE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 3 Y CONTRASEÑA
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: DURO

1ªPUNTUACION

Fin del nivel 4

ORIGEN

Los personajes originales de unso comics muy populares en todo el mundo. En la actualidad en Francia existe un parque que reproduce el poblado de Astérix.

CONTROLES

Aplica los controles normales de una plataforma. Mueve el botón del D-pad para andar, y golpea los botones para golpear, luchar y utilizar la magia.

A Saltar

B Golpear

C Utiliza y elige tu objeto mágico

S Detiene el juego

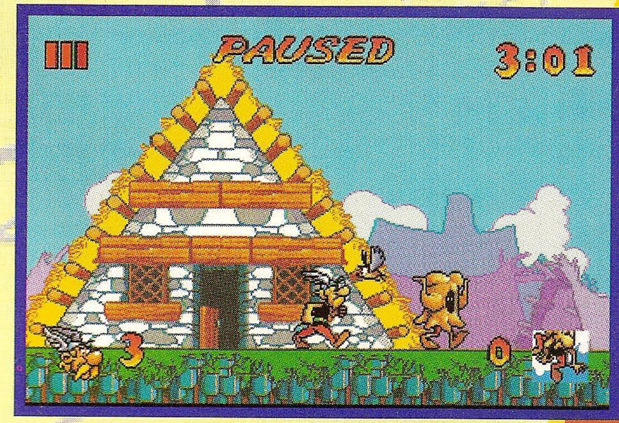
COMO JUGAR

Viaja a lo largo de los innumerables niveles de plataforma, derribando a los guardianes romanos y utilizando las pociones mágicas para liberar al raptado Getafix.

¡Vaya dos grillados! Estos originales galos siguen en sus trece y no se dejan dominar por los romanos. Las tropas locales romanas están hartas de sufrir los ataques de los rudos franchutes a los que se supone que han conquistado, pero ahora han descubierto su secreto, ¡la poción mágica de fuerza sobrenatural de Getáfix el druida!

Para debilitar a los galos, los romanos han secuestrado a Getáfix y le han conducido a Roma para torturarle hasta que cree la poción para sus ejércitos. Por tanto, es la misión del heroico Astérix y su robusto compañero Obélix luchar contra los malvados a lo largo de seis niveles desde Galia hasta Roma, para rescatar a Getafix y librarle del sufrimiento mientras aún dispongan de un ápice de la poción en sus venas.





▲ ¡Oyemé hermano, sólo conviértete en árbol y vámonos!

QUEL-CHOSE A BOIRE

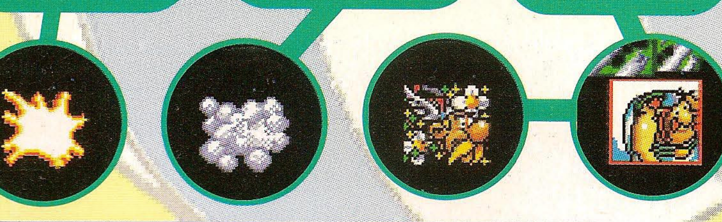
Botellas de bebedizos mágicos ayudan a estos chicos a superar impasiblemente los obstáculos suministrándoles hasta un máximo de tres disparos de magia. Sin embargo, utilízalos astutamente, ya que si consumes tus tres disparos en el lugar equivocado necesitarás regresar a por otra botella, y mientras tanto el tiempo transcurre sin parar.



BOMBAS
Acaba con los enemigos arrojándoles estas granadas en miniatura.

NUBES
Crea una especie de plataforma vaporosa que bastará para que todos huyan.

FLOATERS
Plataformas mágicas que sirven para elevar pesos considerables.





▲ "Navidad, Navidad, dulce Navi.." La verdad es que prefiero el verano, ¡me estoy congelando!

COMENTARIO

PAKO

¡Zut alors! Siempre me he quejado de que los juegos para Mega Drive fuesen demasiado fáciles, pero Astérix va en dirección contraria. Casi todo el tiempo no puedes evitar que te arrojen lanzas, o tu propia muerte porque tienes que saltar a una plataforma que ni siquiera puedes ver. También existen algunas funciones realmente raras, como el hecho de que las secciones subacuáticas sean meras secciones vistas desde una pantalla azulada, no hay límites físicos para tus habilidades natatorias o tu aguante de respiración. Eso sí, creo recordar que el druida, en su versión española se llamaba Panorámix y no Getáfix. Un pequeño caponcillo.





Aunque han tenido que partir con las manos vacías debido a la desaparición de Getáfix, Astérix y Obélix todavía tienen alguna poción y por eso pueden tumbar a los romanos, aunque estén armados hasta los dientes, con un buen puñetazo. Los legionarios caen como moscas con un único puñetazo, pero los centuriones aguantan hasta tres o cuatro golpes antes de expirar.



▲ ¡Para que te rías de los canijos con cascos alados!





VOILA! JE JOUES AUX PLATFORMS!

El juego comienza en un pueblo galo de la soleada Galia (o si lo prefieres Francia). Cada uno de los seis niveles se enclava en un país diferente en el camino a Roma, y cada nivel está dividido en una serie de "chozas", que se dividen a su vez en "habitaciones". Pero ni siquiera las habitaciones de un galo se libran de la ocupación romana y existen grupos de legionarios paseando a lo largo de las decorativas plataformas. Tanto como Astérix o como Obélix, deberás dirigirte de la izquierda de cada "habitación" hacia la derecha en un tiempo limitado. Para dificultar las cosas, algunas habitaciones son inaccesibles, a menos que Astérix pueda utilizar algo de magia gálica para atravesar desfiladeros insaltables o destruir a criaturas hostiles.



INFORME A LARGO PLAZO	ANALISIS
HORA	INGENIO
DIA	ACCION
SEMANA	DESAFIO
MES	REFLEJOS
AÑO	

COMENTARIO



LUCY

¡Grrr! Suerte que en ese momento no tenía frente a mí al programador de este juego porque manejar el cartucho era tan difícil que el juego fue más lamentable que divertido, ¡es tan frustrante! Me encantan los juegos complicados pero cuando te enfrentas a secciones donde no hay forma de evitar la muerte y una ridícula limitación de tiempo te apremia, la paciencia te abandona. Se supone que Astérix es un hombre duro pero ¡hasta un conejito puede acabar con él! Gráficamente el juego es un desafío con todos los personajes representados lealmente y gran cantidad de niveles, sólo me pregunto si alguien querrá adentrarse en ellos.

PRESENTACION — 77

▲ Un número apropiado de opciones.
▼ No se destaca en pantallas de presentación.

GRAFICOS — 89

▲ Los sprites son excelentes representaciones de los héroes de los dibujos, y los fondos de pantalla son agradables y llenos de colorido.

SONIDO — 80

▲ Agradables melodías de fondo al estilo Jean-Michel Jarre...
▼ ...Que son, por supuesto, completamente inapropiadas para un juego ambientado en el año 50 a. de J.C.

JUGABILIDAD — 72

▼ ¡Ooh! ¡Las complejas funciones te atraparán, y si logras escapar de ellas la incomprensiblemente escuálida limitación de tiempo lo hará!

DURACION — 68

▲ Hay gran cantidad de niveles...
▼ ...Pero necesitarás una fuerza de voluntad suprema para seguir jugando después de los tres primeros.

GLOBAL — 78

Un juego de plataformas que no es demasiado divertido y que en realidad no hace verdadera justicia a los personajes originales, aunque puede llegar a ser muy simpático.



PRECIO	7.700 PTA
POR	SEGA
DESDE	NOVIEMBRE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: MUY FACIL
CONTINUACIONES: VARIAN
NIVELES: 2
RESPUESTA: BUENA

1ª PUNTUACION

321,000

ORIGEN

Sonic Chaos presenta el personaje más importante de Sega, el puercoespín más famoso, contra su adversario de siempre, Robotnik.

CONTROLES

El mismo sistema de control que en todos los juegos de Sonic. Las plataformas de siempre.

1 Saltar

2 girar

COMO JUGAR

Viaja por las zonas, mata a los jefes y colecciona esmeraldas para llegar a los niveles especiales.

SONIC Chaos

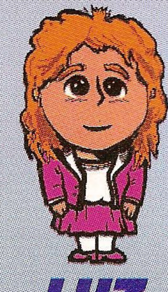
Puede que un diamante sea para siempre, pero una esmeralda resulta infinitamente más útil para mantener una dimensión en orden. El mundo de Sonic se encuentra en equilibrio gracias a las seis esmeraldas del Caos, fuente de toda vitalidad. Debido a un descuido de Tails y Sonic, Robotnik puede hacerse con una de las piedras, consiguiendo por tanto desestabilizar todo Moebius.

El planeta de Sonic se encuentra en un terrorífico sistema alternativo, en el que las creaciones de Robotnik son mucho más horribles que antes. Todas las esmeraldas están desperdigadas por seis zonas, compuestas por tres niveles cada una, y el futuro de Moebius consiste en encontrarlas todas.

LA CIUDAD ESMERALDA

El llegar hasta las esmeraldas supone que en primer lugar has de hacerte con los 100 anillos del primer nivel. Cuando consigas el total te verás inmerso en uno de los cinco juegos que se incluyen. Estos suponen distintas tareas: recoger cientos de enormes anillos o escalar un montón de plataformas. Uno incluso tiene lugar en un laberinto de tuberías entrecruzadas.

COMENTARIO



Oh cariñitos, me parece que arrimarse al sol que más calienta y apurar la gallina de los huevos de oro es todo lo que motiva este juego. Sonic es el emblema del entretenimiento software por excelencia y los juegos del pasado han logrado subirle a ese estado. Sonic es tan rápido y aparece tan detallado como siempre, pero los niveles son demasiado cortos, no hay casi enemigos, los fondos no tienen nada que ver con los de Sonic 1 o 2 y, bueno, ya está bien. Por lo menos es un juego Sonic nuevo, digamos que no es como el I ó el II, pero se puede jugar y es divertido.

NUEVO MOVIMIENTO

Sonic y Tails se eligen por separado, y ambos disfrutan de nuevas habilidades desde Sonic 2. Sonic mantiene su superhabilidad giratoria. Manteniendo el joypad hacia abajo y pulsando el botón B, alcanza la máxima velocidad de inmediato, lo que resulta de gran utilidad para romper muros.

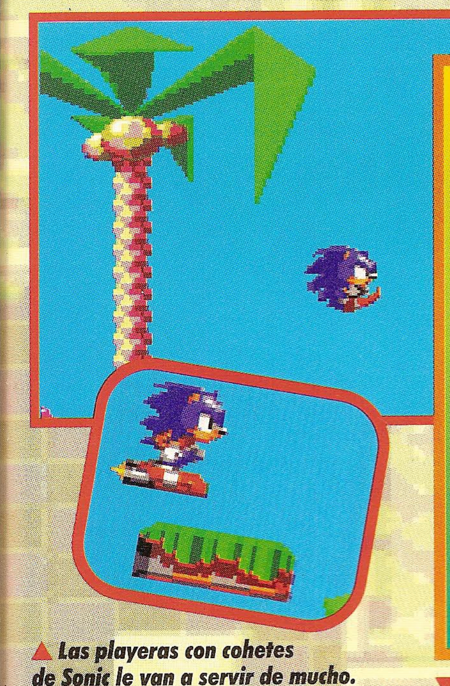
Tails puede volar empujando el joypad hacia arriba con uno de los botones.





▲Robotnik invita al puercoespín a freír espárragos.





▲ Las playeras con cohetes de Sonic le van a servir de mucho.

TODO SUELAS

Sonic dispone de dos piezas más de calzado deportivo. Ambos se encuentran en platós televisivos, al igual que los conjuntos de diez anillos. Las zapatillas con cohete hacen que Sonic aumente su velocidad de inmediato. Sonic se mueve en horizontal, aunque también es posible el movimiento vertical. La segunda pieza del equipo son las zapatillas de salto. Sonic es capaz de saltar por encima de las áreas más peligrosas y llegar hasta los anillos que se encuentran a mayor altura.

▼ Tails al ataque.





GUS

Sonic siempre ha estado en el lado más punzante de la tecnología Sega, por lo que resulta triste contemplar lo pobre que puede llegar a resultar este Sonic Chaos. El personaje sigue con la excelente tónica habitual, pero el fondo del juego ha decaído gravemente. La mayor parte de los últimos niveles tienen un aspecto soberbio y presentan unas ideas bastante ingeniosas, pero la pregunta es "¿dónde están los enemigos?". No hay la suficiente oposición. Lo que es incluso peor, es demasiado fácil llegar a los juegos que se incluyen, y nunca se llega a ver la sustancia de la mayoría de los niveles. Toma esto en cuenta: llegué al último nivel a la tercera, con 14 vidas y seis continuaciones. Dejemos que nuestro puercoespín se enfrente a algo con más sustancia.



▲ Tails flipa.

ALUCINA EN COLORES

Como ocurre con todos los juegos de Sonic, los diseñadores gráficos se lo han montado en plan lujoso. Los seis niveles de Sonic muestran estilos para todos los gustos. El punto de partida es la familiar zona de Green Hill. Más tarde aparece una ciudad, con horizonte y todo; una combinación de playa de palmeras y robots, donde los cocos están hechos de metal; y un castillo imponente. El último nivel son unos espaguetis electrónicos, que resplandecen cuando Sonic se lanza por unos tubos.

INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

PRESENTACION — 79

▲ Una interesante secuencia de presentación y selección de personajes.
▼ La presentación en conjunto es inferior a la de Sonic 2.

GRAFICOS — 89

▲ Fabulosos en los niveles superiores, con abuso de colores e incluso paralaje multinivel.
▼ Los primeros niveles son muy sosos, y los sprites enemigos algo pobres.

SONIDO — 74

▲ Unas melodías bastante buenas para la Master System.
▼ Los efectos de sonido son bastante cutres.

JUGABILIDAD — 86

▲ Queda algo de encanto, especialmente cuando Sonic entra en acción.
▼ Es muy parecido a otros juegos de Sonic, e incluso más fácil.

DURACION — 68

▼ La recolección de esmeraldas es inmediata.

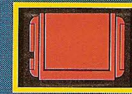
GLOBAL — 80

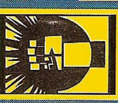
Un endeble juego de Sonic que combina la carencia de originalidad con la ausencia de emoción.

TEENAGE MUTANT NA
TURTL
TOURNAMENT FIGHTER









PRECIO	PCF
POR	KONAMI
DESDE	DICIEMBRE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: DURO
CONTINUACIONES: TRES, CINCO O SIETE
NIVELES: OCHO
RESPUESTA: DEFICIENTE

1ª PUNTUACION

45,000

ORIGEN

Las tortugas empezaron como una tira de dibujos, y más tarde fueron beatificadas por los muñecos y la industria de los videojuegos.

CONTROLES

El joypad mueve a los personajes hacia la izquierda y la derecha, les hace saltar y agacharse, y diversas combinaciones de botones producen distintos movimientos.

- **A** Puñetazo, elevar el arma.
- **B** Patada, descender el arma.
- **C** Golpear.
- **S** Detener.

COMO JUGAR

Enfréntate a todos los clónicos en distintos lugares. Sobrevive al encuentro con la mayor cantidad de energía posible.

Las tortugas están descansando en su alcantarilla de Nueva York, comiendo pizza y viendo la televisión. Piensan que su maestro, Astilla, puede estar en peligro por culpa del malvado Krang.

Mientras tanto, en un lugar muy lejano, todo sucede tal y como se lo imaginaban. La horrible noticia llega a los anfibios defensores del bien mientras se encuentran viendo el Telecupón (vía satélite). Sorprendidos, observan cómo de la boca de Carmen Sevilla sale una voz masculina (la de Kang) que pide la asistencia de nuestros héroes para luchar en nombre de Astilla en la Dimensión X, una horrible paradoja en el espacio en algún lugar situado entre el Parque Central y Pizza Loca, su pizzería favorita. En ese lugar Krang ha creado clónicos de las tortugas que tienen sus mismos poderes. Sólo el poder Ninja puede ayudarles en este momento.

VERDES Y MADUROS

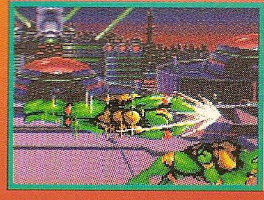
Las cuatro tortugas representan la espina dorsal de tu fuerza de choque. Cada uno de los verdes pintores renacentistas tiene sus arma y conjunto de movimientos característicos. Algunos personajes son más valiosos que otros.

RAFAEL

Rafael lleva cuchillas en sus dedos, y demuestra ser el luchador más versátil de todos. Se mueve en la pantalla como un torpedo tortuga, golpeando a los oponentes por seis. Desde el aire, su ataque es una masa de cuchillos giratorios. También dispone de un ataque rápido de largo alcance, una cortante bola de fuego.




FUEGO DE CUCHILLAS

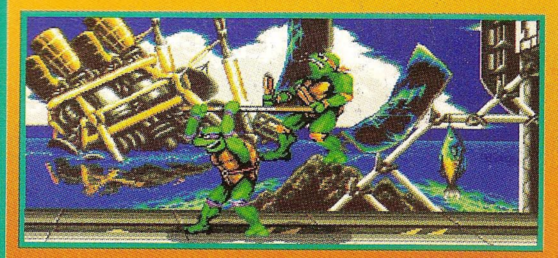
TORPEDO EN ESPIRAL

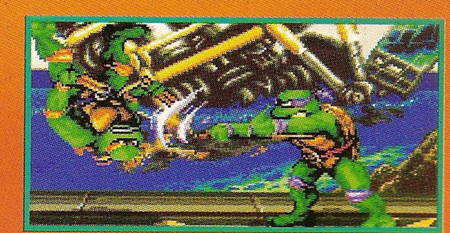


▲ *De acuerdo, te lo has buscado, ¡Kiiiiia!.*

DONATELLO

Donatello utiliza un pequeño bastón, muy útil como arma machacadora de corto alcance o como cahiporra de medio alcance. Un giro rápido hacia un lado lanza la ola golpeadora de Donatello, un ataque muy potente pero lento. En las distancias cortas, Don utiliza el báculo como medio para librarse de los oponentes que atacan por la espalda. Su último pase es un movimiento hacia atrás, en el que su báculo le libra de cualquier ataque aéreo.



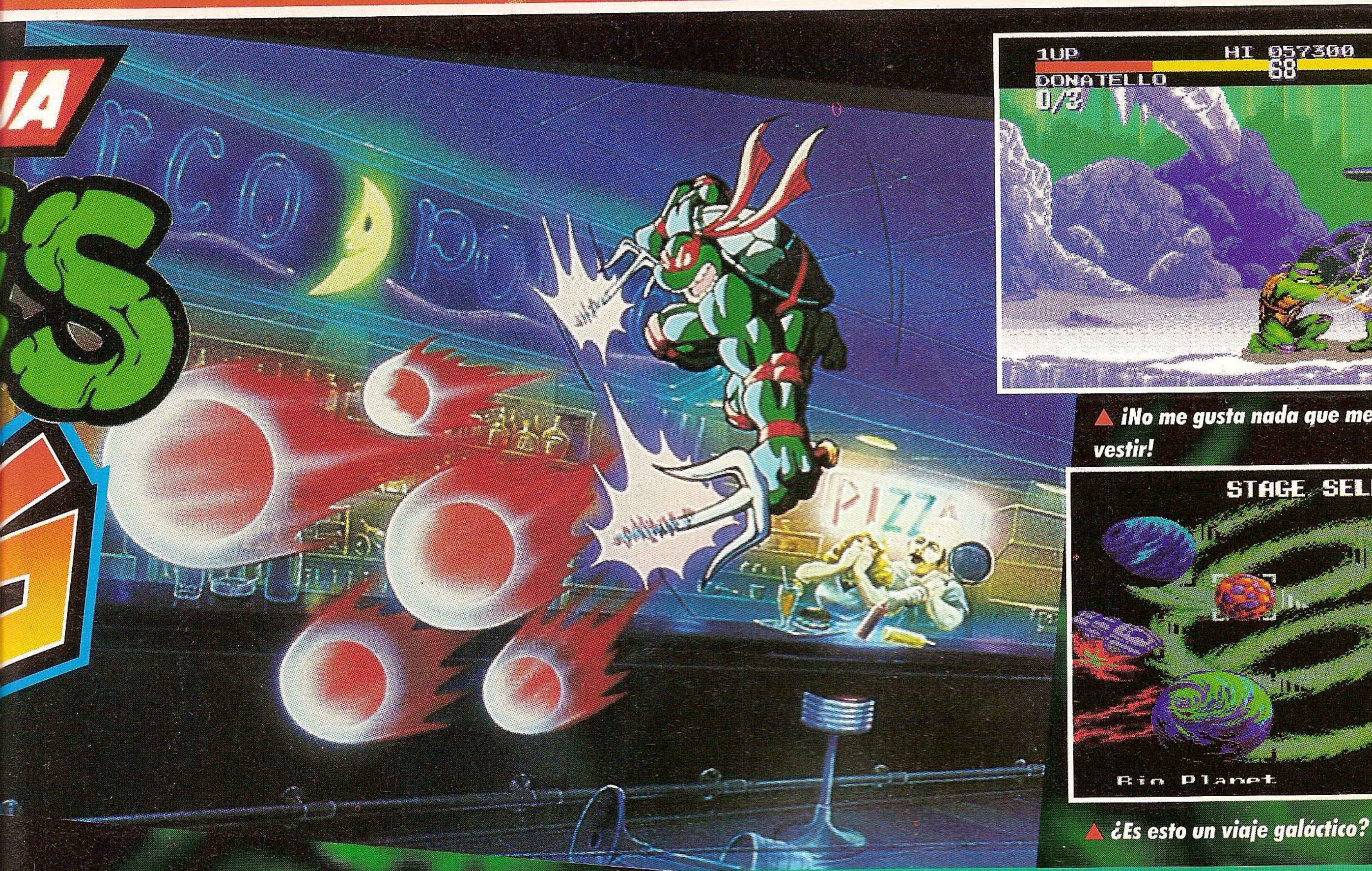


GOLPE LIGERO




GIRO VERTICAL







▲ *¡No me gusta nada que me copien mi forma de vestir!*



▲ *¿Es esto un viaje galáctico?*

MICHAELANGELO

La velocidad es el arma principal de Michelangelo. Sus ataques especiales se caracterizan por el impetú Nunchaku, un abofeteo utilizando los palos mortales. Los palos encadenados también pueden producir un torbellino de efectos devastadores, efectivo en las grandes distancias.





ABOFETEO RAPIDO





HURACAN

LEONARDO

Leonardo porta dos lanzas letales, que trabajan al unísono. Su movimiento más devastador es similar al Puñetazo de Dragón de Ryu de SF2, utilizando las espadas como una batidora. Leonardo tiene un buen ataque de gran alcance: si golpea el suelo con sus espadas transmite un temblor de tierra. Para terminar, Leo se convierte en un torbellino, haciendo papilla a su adversario.







DRAGON PUNCH

INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS

EL RESTO

Los otro cuatro luchadores son una mezcla de estilos de lucha, y puede que no tan atractivos inicialmente como las verdes tortugas. Excepto Casey Jones, todos luchan desarmados.

CASEY JONES

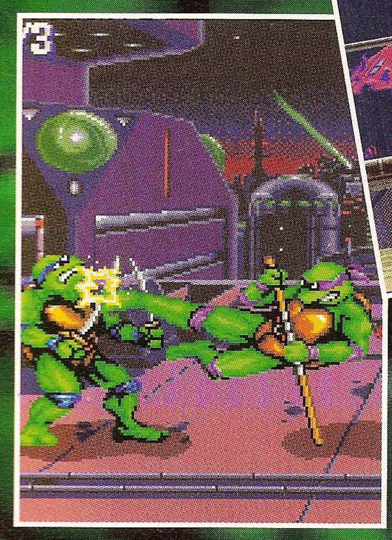
Un hombre siniestro, algo grillado, ataviado con una mascara de hockey. Casey es muy diestro con el palo de hockey, y también dispone de un ataque sorprendente, utilizando el botón de ataque. ¡Una vez que lo controlas es una bomba de relojería!



RAY FILLET

Ray es una peculiar persona acuática, un tipo de mutante. Dispone de un ataque de rayo, lento pero que representa su golpe principal. También dispone de un ataque de torpedo, aunque también es pausado.

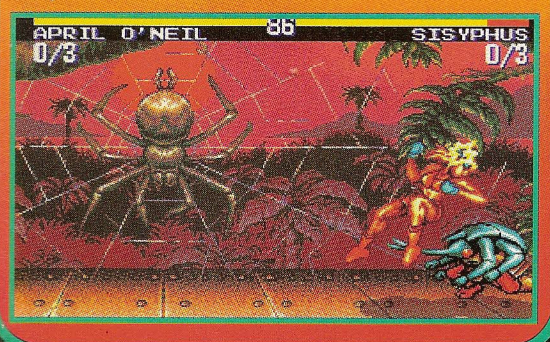






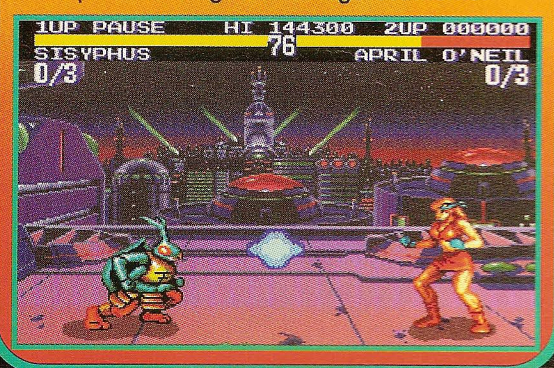
APRIL O'NEILL

April no es tan fácil de derrotar, ya que dispone de ataques increíbles. Los ataques de sus hombros son tan rápidos que difícilmente pueden verse. Sus puños también son armas muy útiles.



SISYPHUS

No es un placer controlar a este insecto de grandes dimensiones. Basa sus ataques en el tentáculo de su cabeza, bien volando a través de la pantalla o agitándolo vigorosamente.



HABILIDAD TACTIL

Sólo dos botones del joypad se utilizan de una forma importante en Tournament Fighter. El tercero se utiliza para ofrecer un auténtico desafío a tu adversario, ¡sólo se observa a distancia!

VARIEDAD GALACTICA

En el modo torneo, los planetas se eligen por orden, pero la práctica y los juegos de dos jugadores te ofrecen la posibilidad de elegir algunos de los escenarios más misteriosos. Esta gama abarca desde la Estación Polar Cero hasta el planeta Selva.

COMENTARIO



Mira, vamos a olvidar que esta banda de tortugas y sus compañeros están pasados de moda y a imaginar que los vemos por primera vez, vale. En este estado mental los personajes presentes en el torneo son una especie de copia disimulada de Street Fighter II y son bastante más estimulantes que cualquier imagen digitalizada de malos actores. Existen algunos movimientos inteligentes que, junto a su animación, parecen espectaculares. Los sprites de los luchadores son grandes y todas las zonas de combate de los planetas proyectan una atmósfera inimitable. Lo que importa de verdad es el modo en que se asemejan los luchadores del torneo a sus competidores. Bien, no es Street Fighter II pero las tortugas son una alternativa a Mortal Kombat. Hay poco terreno para las combinaciones asesinas y la acción se ralentiza en ocasiones cuando se realizan algunos movimientos. No es la versión que esperaba pero aun así lo recomiendo.



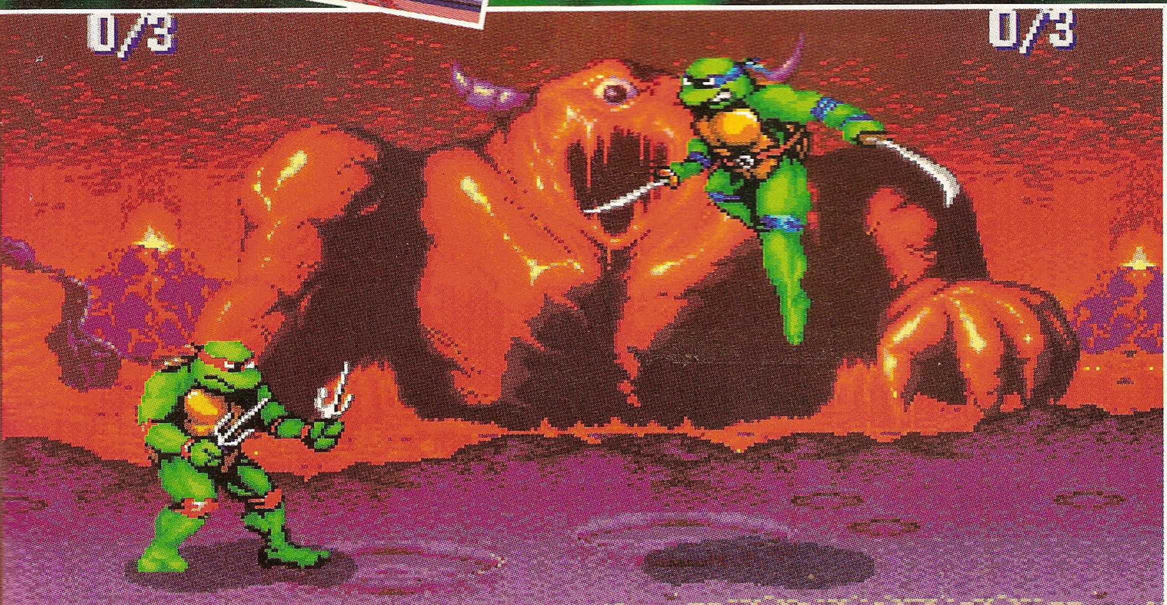


COMENTARIO

GUS

Las tortugas pueden luchar valerosamente contra el delito, pero Konani se enfrenta a un combate más duro al revivir a estos cuatro personajes que son más viejos que Sara Montiel. Las tortugas deberían haber abandonado el mundo del espectáculo hace años, pero el mercado de los juegos siempre sabe cómo sacarle el jugo a un fallecido "mi pequeño pony". El juego que se esconde tras la licencia es bastante bueno, pero con algunas calificaciones. Los gráficos y la animación de las tortugas son buenos, pero no se puede decir lo mismo de los deficientes fondos de pantalla en todas las ocasiones. Algunos movimientos son excelentes, y el juego es realmente rápido, pero su principal problema es la respuesta. El retardo entre una orden y la acción hace que los golpes combinados sean difíciles, y todo empeora con el prematuro nivel de dificultad. Este juego es demasiado duro en los niveles más sencillos. A pesar de esto, pienso que los partidarios de Street Fighter lo encontrarán mejor que Mortal Kombat, pero sólo eso.





PRESENTACION 76

▲Una opción de dos jugadores, una posibilidad de fondos de pantalla y algunos niveles de dificultad.

GRAFICOS 84

▲Buena animación del sprite, y algunos movimientos de ataque sorprendentes. La mayor parte de los fondos de pantalla están minuciosamente dibujados.

SONIDO 67

Buena música en todos los asaltos. Muchos efectos.
▼La mayoría de las voces y los efectos son deficientes y pobres. Sonidos impactantes para Astilla.

JUGABILIDAD 81

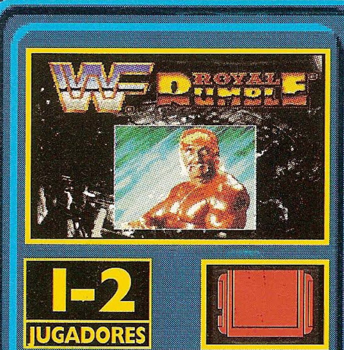
▲ Muy rápido, y con una extensa lista de movimientos para cada jugador. Bueno para dos jugadores.
▼Los personajes no responden inmediatamente, lo que es un gran problema.

DURACION 75

▲El juego es muy desafiante, aunque es un arma de doble filo.
▼Sólo pueden controlarse ocho personajes.

GLOBAL 79

Aunque no está al nivel de SF2, cuenta con una lucha trepidante, y una nueva dirección de juego para las terribles tortugas. Pero también posee algunos problemas de juego.





PRECIO PCF

POR ACCLAIM

DESDE NOVIEMBRE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: MODERADA
CONTINUACIONES: 8
NIVELES: 10
RESPUESTA: BUENA

1ª PUNTUACION

Ganar el campeonato individual

ORIGEN

Más de lo mismo a partir de la licencia de Acclaim de WWF sólo que con nuevos personajes y opciones.

CONTROLES

Utiliza el D-Pad en la dirección en la que deseas que tu luchador corra/arroje. Las combinaciones de botones te ofrecen movimientos especiales dependiendo del luchador.

A CORRER
B PEGAR
C PATEAR
S DETIENE EL JUEGO



COMO JUGAR

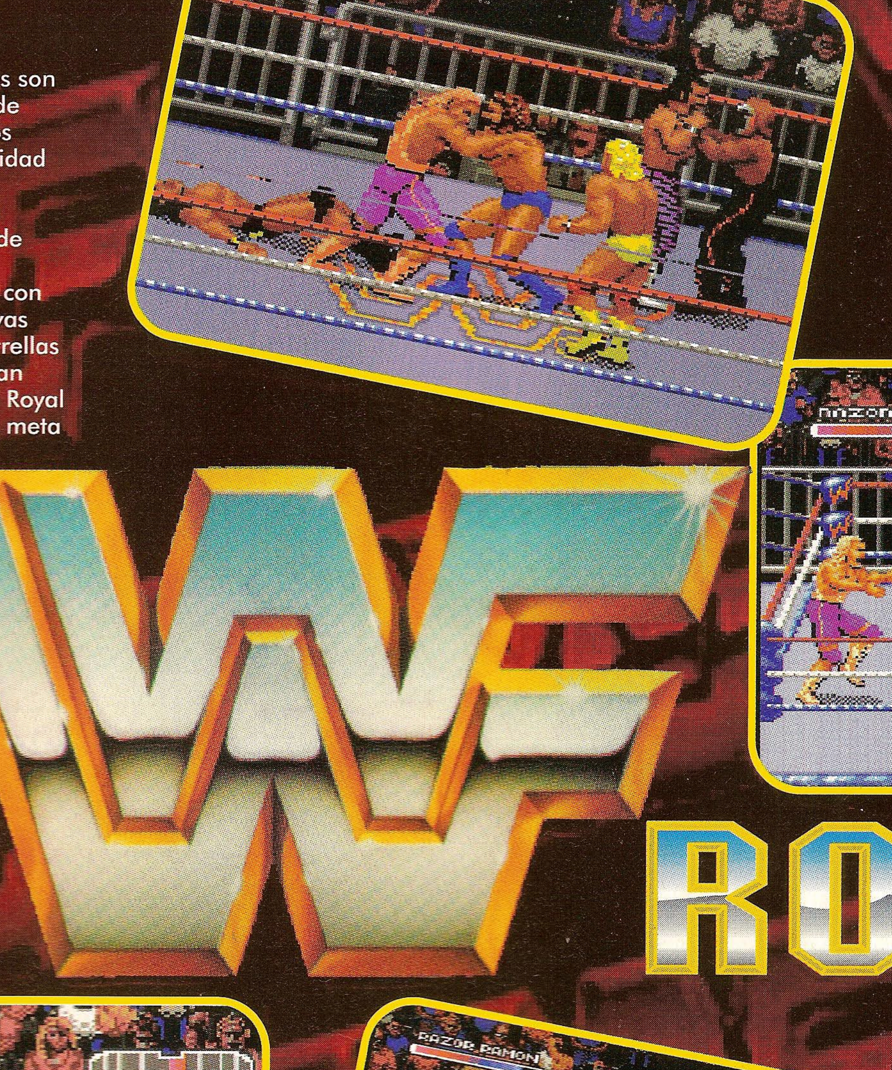
Toma posesión de los envidiables músculos de tu contrario y guía esos miembros de forma que consigas echar a tu contrario del cuadrilátero.

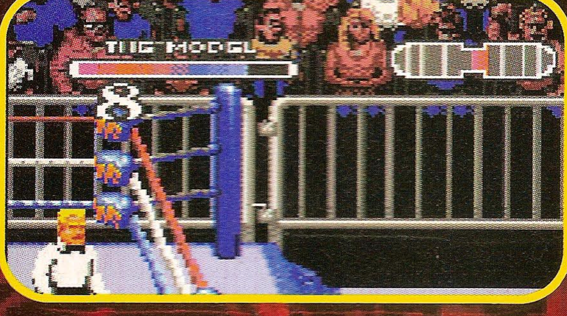
Que placer da contemplar a los enormes chicos de WWF embutidos en sus mallas y vociferando como hienas enloquecidas, y podemos comprender porqué estos espectaculares especímenes son tan populares en colegios de señoritas, conventos y asilos femeninos. Es esta popularidad la que ha conseguido que vuelvan a Mega Drive para ofrecernos otra andanada de violencia sin sentido.

Más grandes, más veloces, con nuevos movimientos y nuevas competiciones, las superestrellas de la lucha libre se enfrentan esta vez en el torneo anual Royal Rumble, en el que su única meta es ser el último en caer del cuadrilátero, eliminando al resto a cualquier precio.

Hay unos cuantos luchadores que aparecen por primera vez en Mega Drive, y el jugador ha de enfrentarse ahora con el maravilloso Papa Shango, y el engreído narcisista. Los movimientos especiales de todos los luchadores garantizan el triunfo. Segundos fuera, primer asalto.

▼ *¡Tu madre era un hamster y tu padre huele a coliflor*







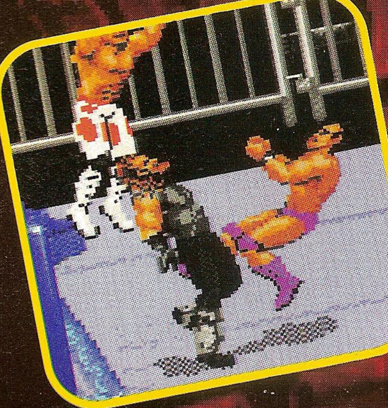
CARNICERIAS

Es evidente que el nombre de este juego deja claro que tienes que darle una paliza a alguien, pero en Royal Rumble hay infinidad de formas de hacerlo. Todos los modos de juego presentan dos elementos en común, el modo de caída en el que lo único que tienes que hacer es mantener a tu contrincante contra el suelo hasta contar tres; el modo de pelea es de lo más divertido porque no entras en cuenta, no es más que cuestión de despedazar al enemigo, tanto fuera como dentro de cuadrilátero, hasta que caiga exhausto.

▼ *Hulk le da a Papa Shango una lección sobre rotura de espaldas.*



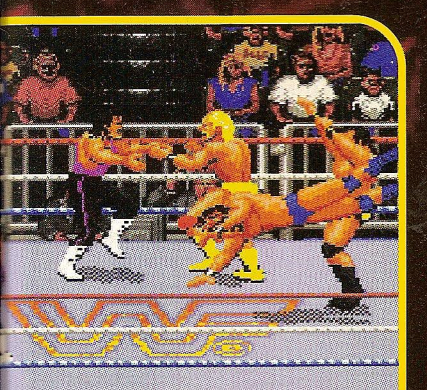
▲ *Oye, no debiste burlarte de mis mallas.*





SEGUNDOS FUERA

Cada luchador presenta un movimiento único y especial. Estos pueden hacer mucho daño, pero sólo se pueden utilizar en momentos determinados. Una vez que la energía de un luchador se encuentra por debajo del 50 por ciento, es el momento de aprovecharse. Una buena serie de patadas y puñetazos a toda velocidad y harás que tu contrario quede hecho cisco. Cuando estén en estas condiciones acércate y aplica la combinación correcta de botones (dependiendo del luchador) para destrozar por completo a ese gusano.



▼ *Baja del techo, inútil.*



COMENTARIO



La primera vez que jugué a este segundo lanzamiento sobre WWF pensé que se trataba de más de lo mismo, pero tras pasearme por los montones de opciones para finalmente ponerme a jugar me di cuenta de que de verdad hay mucho más en este juego que en el original. Hay más luchadores, más movimientos, unos sprites más grandes y mejores, más torneos y unos movimientos más fluidos. Por desgracia, aunque supone que hay que tener más habilidad que en el juego anterior, todavía basta con liarse a pulsar botones a lo loco con lo que muy pronto los combates contra el ordenador pierden todo interés. Sin embargo es muy divertido jugar en el modo de dos jugadores y merece la pena echarle un vistazo sólo por eso.

YAL RUMBLE

COMENTARIO

RIKI

Las capturas que ofrecemos sólo pueden dar una ligera idea de la locura que supone Royal Rumble. Se han hecho muchas mejoras sobre el original, no sólo la inclusión del golpe de efecto exclusivo de cada uno de los luchadores. Lo que hace que Royal Rumble resulte verdaderamente alucinante es que incluye lo que prácticamente cualquier admirador de WWF, todo menos los enloquecidos comentarios, El encanto de WWF es algo vergonzante en suma pero no deja de ser divertido; no es que sea Street Fighter II pero es una alternativa interesante.

LA LEY DEL CUADRILATERO

Si te piensas que una serie de aburridas reglas y normativas van a controlar tu comportamiento, estás muy, pero que muy equivocado. Además de poder saltar encima del árbitro desde las cuerdas, todo lo que se te pueda ocurrir es legal. A veces, cuando tienes varias toneladas de carne encima de ti, algún colega pueda arrastrarse hasta el cuadrilátero para sacarte del apuro. Si llevas a tu contrario contra tu rincón, tu compañero puede agarrarle de la garganta mientras tú le agarras. O también, si te están vapuleando fuera del cuadrilátero, puede que te agredan además con una de las sillas del público, efectivo ¿verdad?



INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	
DIA	
SEMANA	
MES	
AÑO	

ANALISIS	
INGENIO	
ACCION	
DESAFIO	
REFLEJOS	

PRESENTACION — 90

▲ Toneladas de opciones y una estupenda secuencia de presentación con unos encantadores retratos de tus luchadores favoritos entrando y saliendo.

GRAFICOS — 89

▲ Unos enormes y brillantes sprites, unos fondos de lo más detallados y una animación extraordinaria.

▼ Algunos luchadores están menos detallados que otros.

SONIDO — 84

▲ Rugidos, gruñidos y algo de música que te hará saltar.

▼ No hay mucho ruido durante los combates.

JUGABILIDAD — 88

▲ Una buena selección de niveles de dificultad para que te metas de lleno en el juego, y el desafío va aumentando junto con tus habilidades.

DURACION — 80

▲ Montones de torneos diferentes y 12 luchadores que dominar.

▼ Una vez terminado no tiene sentido volver al modo de un jugador.

GLOBAL



85

Una gran mejora sobre el primer juego pero algo patata cuando se juega contra la máquina.





PRECIO
PCF
POR
VIRGIN
DESDE
DICIEMBRE

No podréis negar que este chico es un poco chapucero tomando notas.

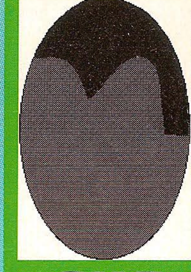
▼Nuestro héroe está a punto de darse un chapuzón.

En una serie de coincidencias difícilmente casuales, desafían toda descripción, todos los compañeros colorados han caído de una forma u otra en las trampas al final de los tortuosos niveles de plataformas. ¡Y lo divertido es que Spot ha recogido una serie de iconos de Virgin Games para abrir esas jaulas! ¿No te parece que la vida es extremadamente surrealista cuando eres un personaje de videojuegos?

No hace falta ser un genio para darse cuenta de que te ha tocado el papel de Cool Spot y debes liberar a todos tus pobres amigos atrapados. Sin embargo, la cuestión no ha acabado todavía. ¿Cómo cayeron los demás en las trampas y quién las tendió? Esta pregunta no tiene respuesta en este entretenimiento de plataformas.

COOL SPOT

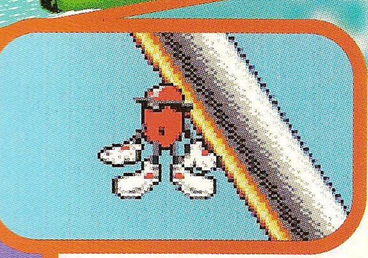
COMENTARIO



GUS

Estoy de acuerdo con mi compañero. Tanto los gráficos, el movimiento como el juego son de alta calidad y son comparables a la excelente versión para Mega Drive. No es el mejor juego de plataformas para Master System, pero es bastante divertido y merece la pena echarle un vistazo.





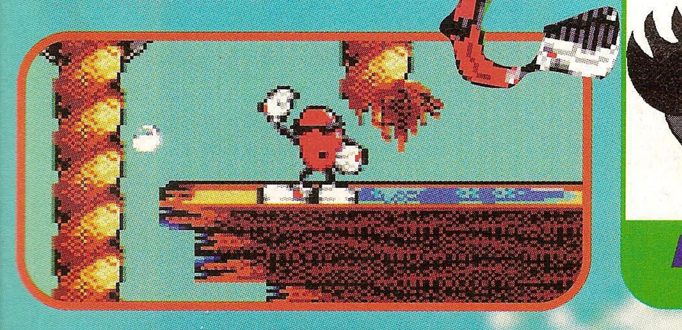
REVISA TU MEGA DRIVE

La versión Mega Drive de Cool Spot lleva circulando años y ha recibido una calificación del 90 por ciento en MEGA SEGA. Es muy parecida a esta versión, pero con gráficos increíbles y un juego mucho más agradable.

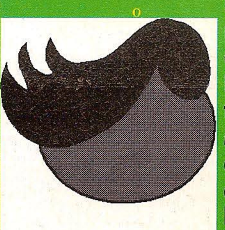
BONIFICACIONES

Si recoges la suficiente cantidad de burbujas durante cada nivel tendrás la oportunidad de participar en el juego de bonificación. El objetivo es sencillo. Sumérgete en el interior de una botella de líquido efervescente, conduce las pompas y similares, recoge burbujas y busca una continuación adicional.

▲ ¡Hey tío!, ¿por qué no me regalas tus calzoncillos?



COMENTARIO



RIKI

Nunca he sido uno de los más fervientes seguidores de la versión para Mega Drive, pero jugué hasta terminar. Esta versión para Master System es excelente, con gráficos muy elaborados y un sonido bastante decente. Aunque es ligeramente repetitivo. Un buen juego que no supera a otros como Mickey Mouse I/II y Donald Duck.

PRESENTACION 80
Muchas opciones que revisar y decentes pantallas.

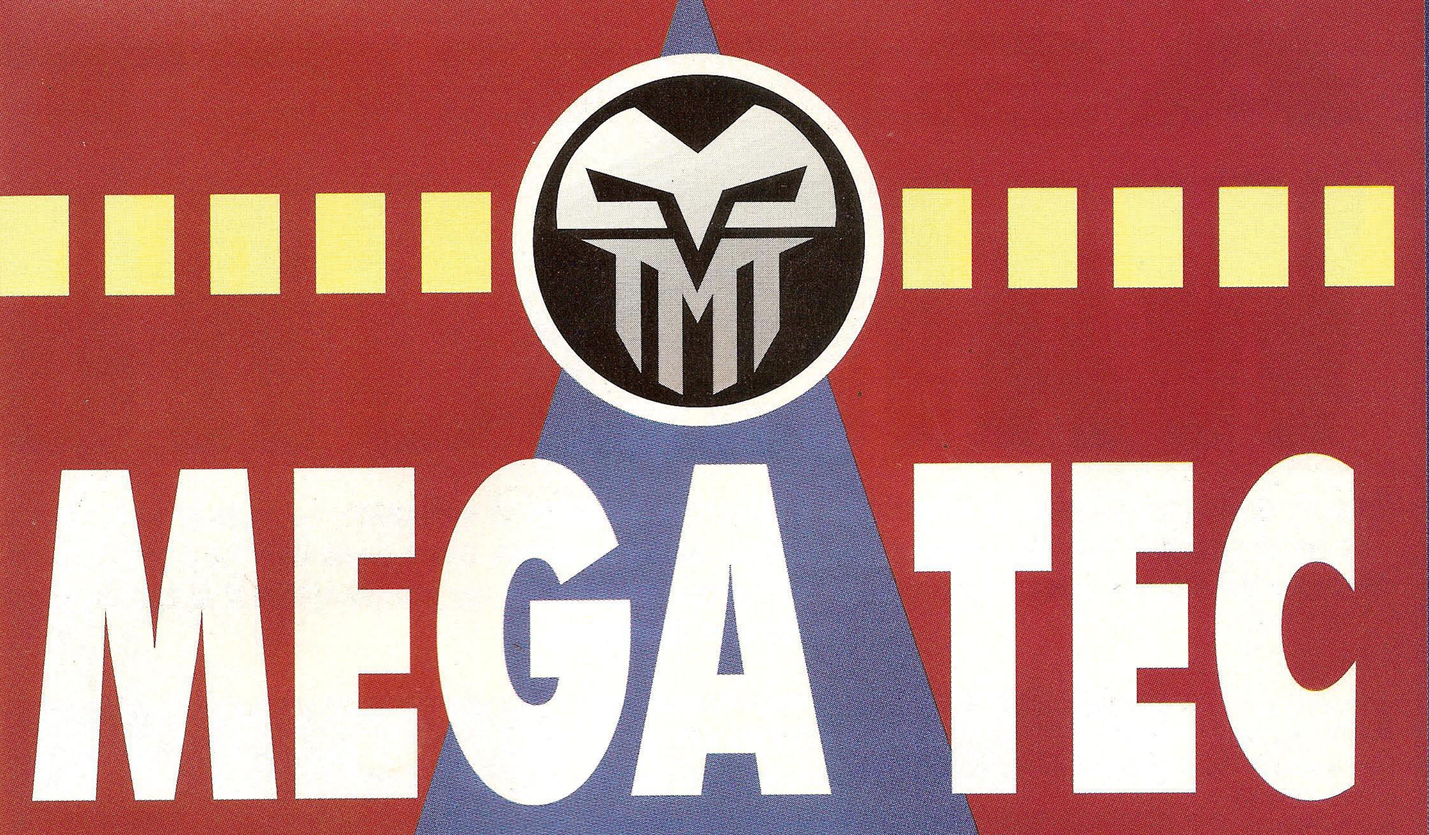
GRAFICOS 82
Buen movimiento con buenos gráficos de fondo.

SONIDO 77
Música agradable limitada sólo por el chip de sonido.

JUGABILIDAD 84
Fácil de manejar y realmente adictivo.

DURACION 79
Demasiado fácil con poca variedad de juego.

GLOBAL 82
Un rápido juego de plataformas muy jugable.



MEGA TEC

Las páginas técnicas de nuestra revista, con información completa y actualizada.

¡MEGA GUAY!



ASPECT WARRIORS

Una de nuestras normas es mantener a nuestros lectores al corriente de todo lo que acontece en el extenso mundo de los videojuegos, por esta razón nos hemos decidido por Aspect Warrior de EA, un matamarcianos de estrategia basado en los personajes del juego de mesa de Games Workshop.

PROYECTO	ASPECT WARRIORS
FORMATO	MEGA DRIVE
FABRICANTE	ELECTRONIC ARTS
INICIADO	ENERO DE 1993
DESDE	ENERO DE 1994

ORKS
BIKE
JUMP PACK
ROBOTZ
WARBUGGY
WEIRDBOYZ
WHEELS

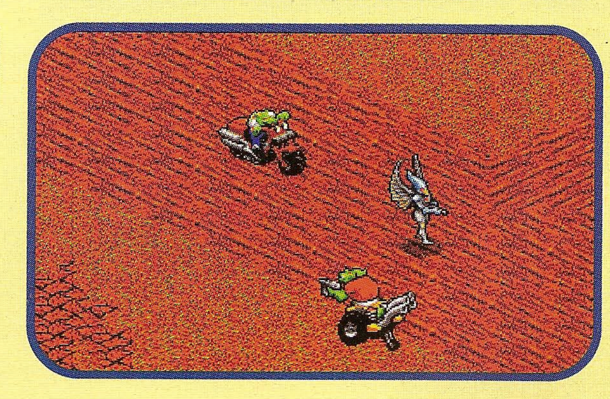
Games Workshop, los responsables de innumerables juegos de mesa de estrategia o guerra que se han convertido en juegos de culto, han cedido los derechos de juego de sus creaciones a EA para la creación de juegos de consola y ordenador. El primero que aparece en Sega es Aspect Warriors que también es el primer juego para Mega Drive que este gigante del software ha desarrollado completamente en su sede del Reino Unido.

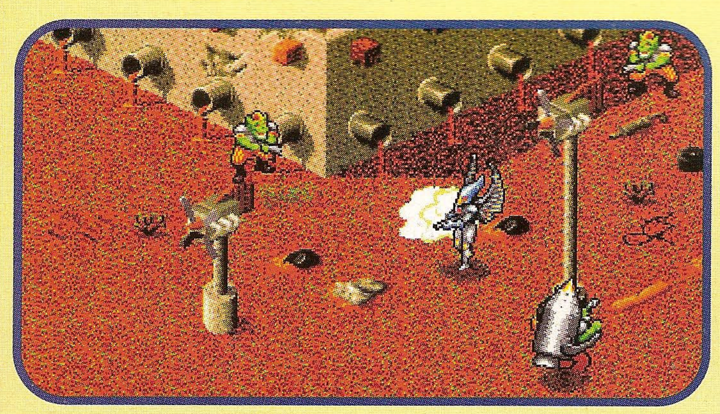
La historia del juego es extremadamente enrevesada pero en líneas generales es similar a esto: el jugador se introduce en la piel de uno de tres seres superiores, cada uno de los cuales con su propias fuerzas y debilidades, Swooping Hawk, Howling Banshee o Dark Reaper.

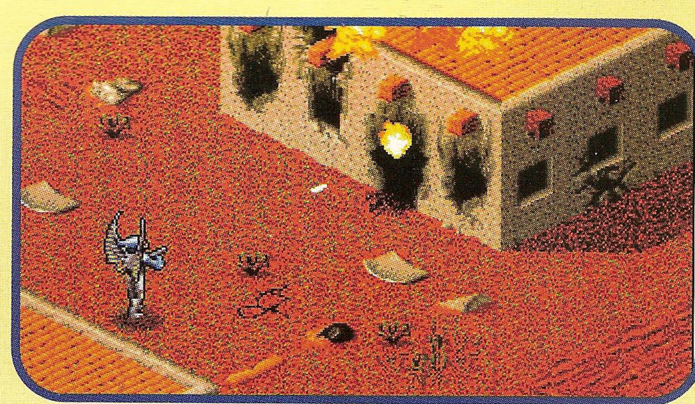
A lo largo de cuatro extensos niveles, completa numerosas misiones en orden correcto, decidiendo al comienzo de cada nivel qué personaje será el más apropiado.

El juego se desarrolla en el milenio 41 y el jugador es el defensor de la nave Craft Word tan grande como un pequeño planeta. Craft Word es objeto de los ataques de Chaos, una maligna y salvaje raza compuesta por demonios y aún peores aliados.

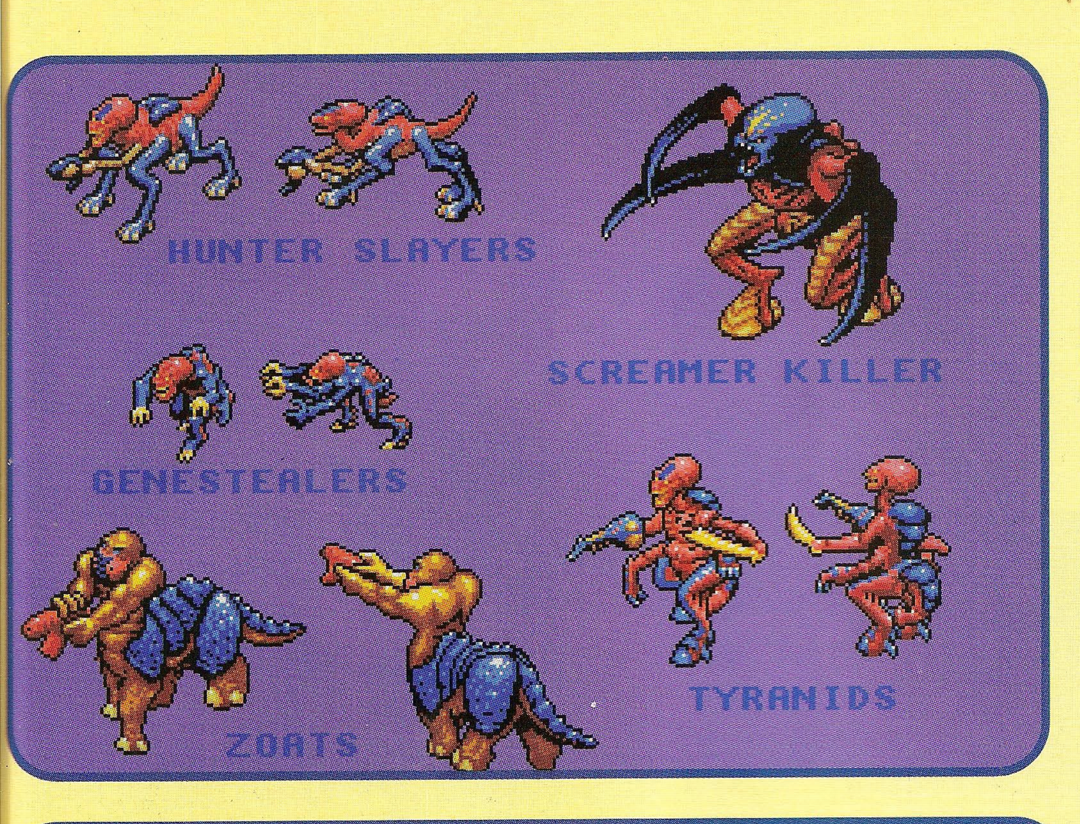
Nuestros héroes se introducen en la acción dirigiendo todos sus esfuerzos a un enorme propósito: despertar al Avatar. Este ser es una estatua de casi 5 metros de altura conocida como el dios de las manos

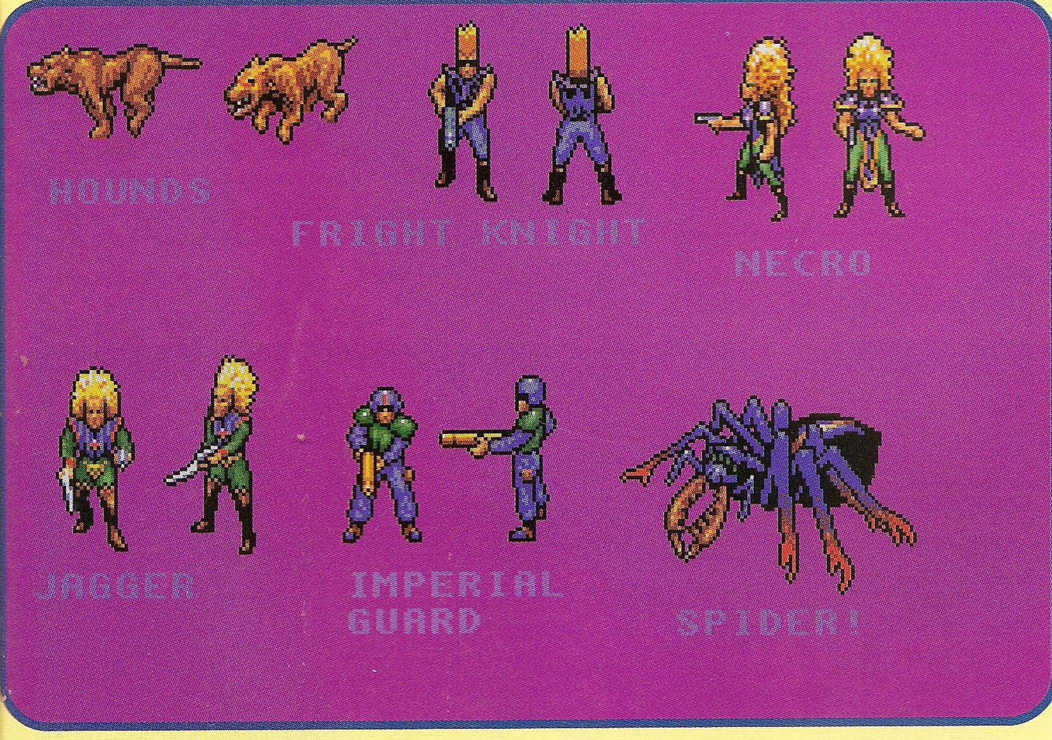












ensangrentadas. Para resucitarle los luchadores deben encontrar primero su lanza, la Muerte que Gime, un arma de más de 5 metros que no pierde el tiempo con los enemigos.

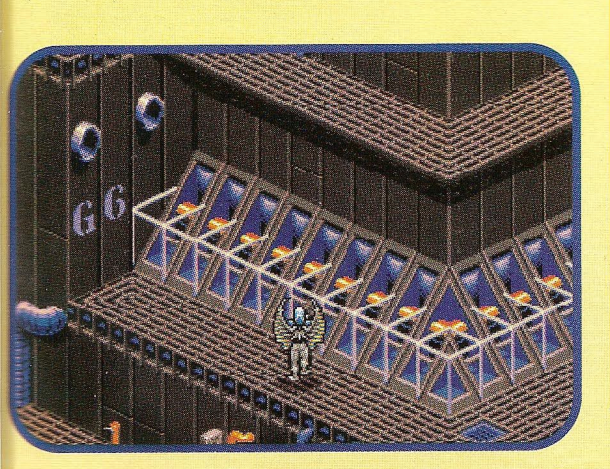
El único inconveniente en su búsqueda del Avatar es que los tres aventureros deben sacrificarse a sí mismos para transmitir sus fuerzas al gran dios y sumarse a sus poderes. Como creador de Aspects, Jon Law afirma: "realmente no se ve su muerte, pero observas como se introducen en el Avatar y un momento después se eleva con su mano completamente cubierta de sangre y sustancia, ¡es alucinante!". Ummm, tranquilo.

Cuando le preguntamos si se están concentrando en el aspecto sangriendo y gore Jon contestó: "Visualmente no es tan desagradable como podría ser o como probablemente debería ser. Cuando lo llevamos a Games Workshop muchos niños querían más sangre pero ¡no deseábamos terminar con una clasificación X o algo peor!

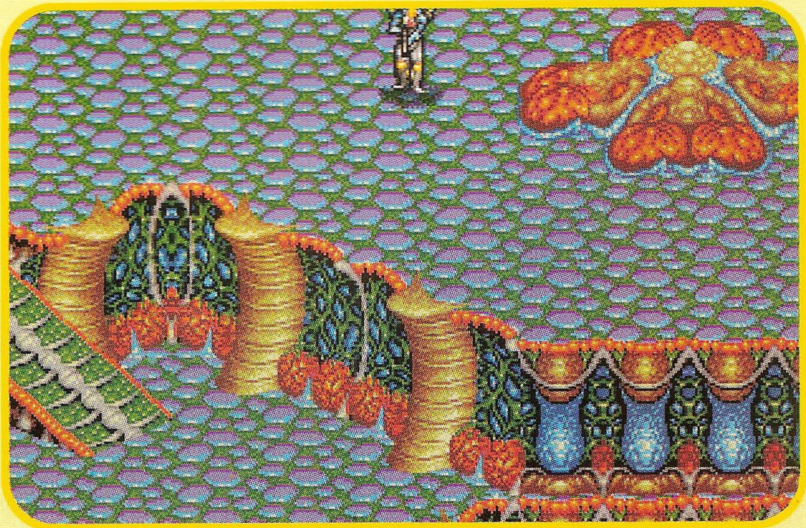
"Por el momento sólo nos encontramos en la primera etapa, la mayor parte de los gráficos están casi terminados pero debemos organizar todas las misiones y refinar muchos aspectos. Vamos a hacer que los malos sean lo más despreciables posible". Jon, cuyo último proyecto fue Desert Strike para Amiga añadió: "¡este juego



¡Más horrores del infierno que deberás vencer si quieres que la victoria sea tuya!



Un aspecto de una de las secciones, que EA quiere hacer aún más compleja.



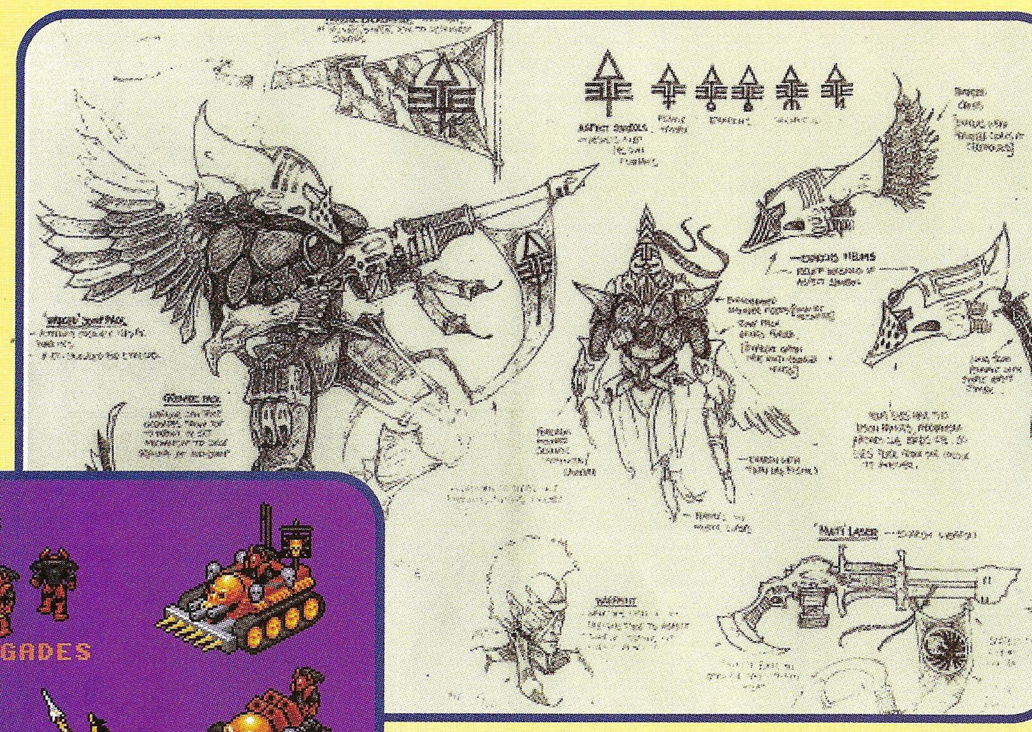


se va a convertir en un monstruo! Dispone de un punto de vista isométrico, y el objetivo es claro!". ¿Quién podría pedir más?

ASPECTOS DEL DESIERTO

Este juego recuerda a Desert Strike. Cierto, no existe ningún helicóptero a la vista pero el concepto es el mismo: completar diversas misiones que normalmente implican salir huyendo de algún lugar. Pero el principal programador Jules Burt reconoce que la similitud es escasa. Afirma: "Existen algunos puntos en que puede compararse con Desert Strike pero hemos intentado evitarlo introduciendo tantos sprites simultáneos como ha sido posible y cambiando radicalmente el escenario de cada nivel". Tan bueno como sus palabras, en el primer nivel (el único terminado) se está trabajando mucho con enemigos realmente originales y gran cantidad de objetivos. Tener la oportunidad de luchar contra la máquina es también un gran incentivo.

¡He aquí algunos mutantes que las calenturientas mentes humanas son capaces de inventar!



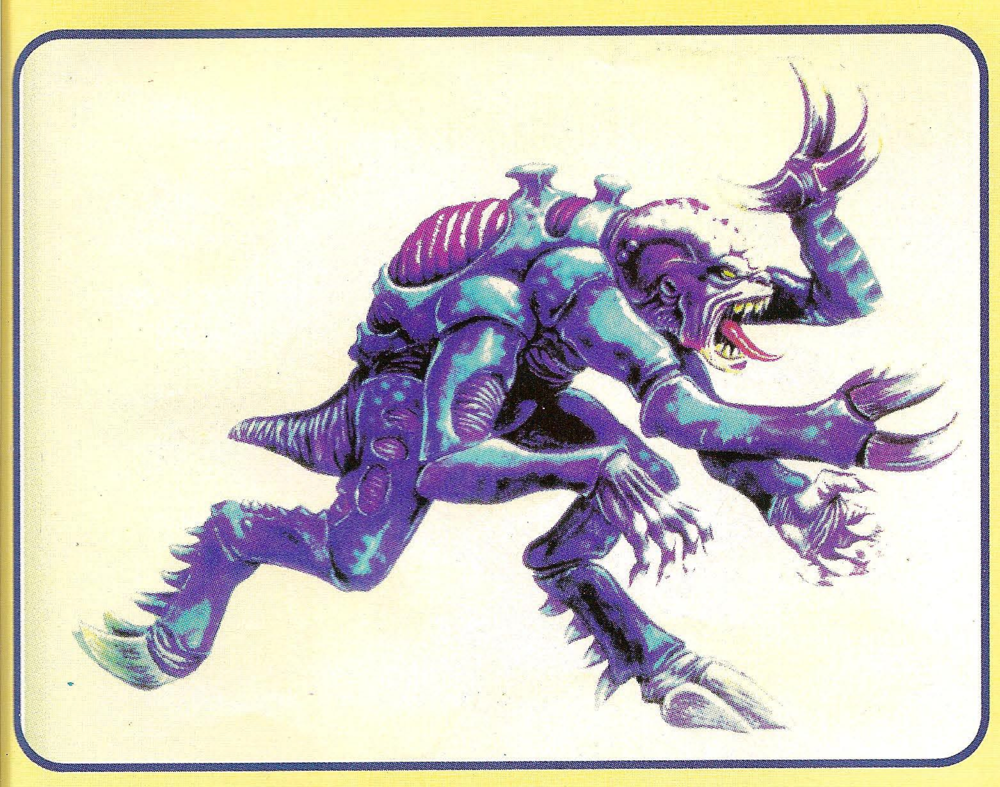
DAEMON
RENEGADES
TERMINATORS
AVATAR
ELDAR
DREADNOUGHT
DAEMON ENGINES OF KHORNE



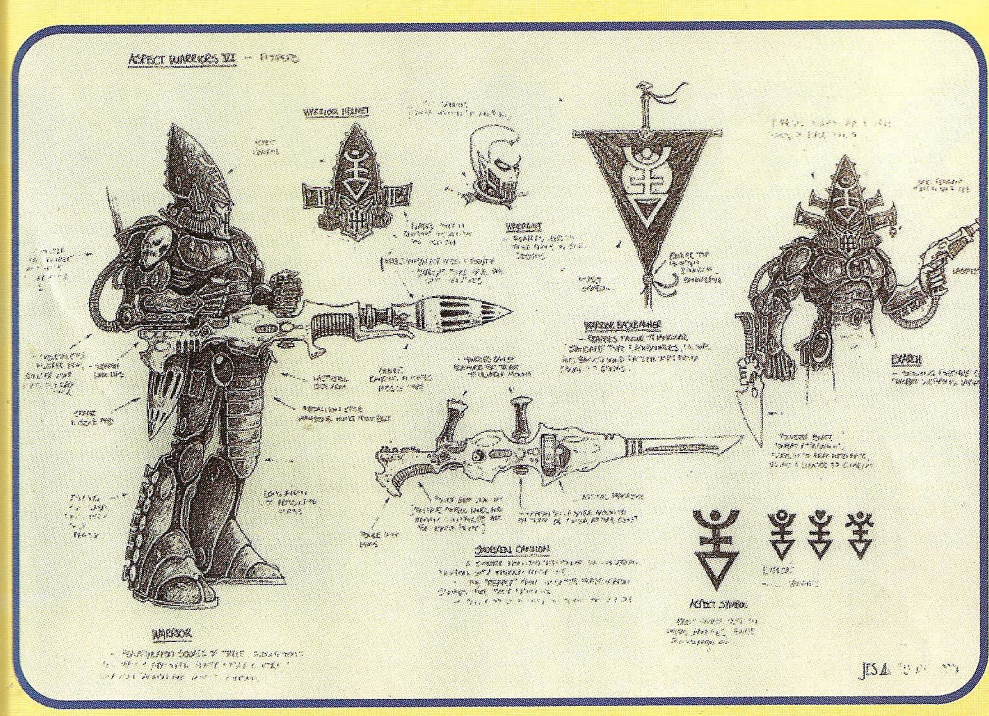


El Hawkman desde distintas perspectivas. ¡Una pasada!





Este encantador tipo es un Genestaler, ¡una sorpresita que te encontrarás en el segundo nivel!



Los dibujos de Games Workshop que el diseñador del juego tuvo que estudiar durante años antes de comenzar los gráficos.



LOS TIPOS Y SUS ARMAS

Los cuatro personajes llevan una pistola Las (una especie de pequeña pistola láser) pero disponen de algunos recursos adicionales. Swooping Hawk tiene el poder de la lucha y utiliza granadas que, cuando se activan se dividen en el objetivo para producir varias explosiones (al estilo de las actuales granadas de fragmentación utilizadas por los cazas de combate modernos para atacar las pistas de los aeropuertos). Howling Banshee posee la mortífera Espada de Poder que es particularmente potente en corto alcance y la Danza de las Calaveras (un movimiento por encima de la cabeza que mueve la espada circularmente hacia el enemigo con el consiguiente fatla resultado para su salud), puede extender su espada y utilizar el Grito Psíquico para paralizar a todos los enemigos hasta que los ha reducido a carne picada. Dark Reaper cuenta con unos potentes lanzadores de misiles que pueden mejorarse para incluir misiles propios en el impacto (una especie de configurtación propia que es aún más mortífera). El Avatar, al igual que su lanza, la Muerte que Gime, cuenta con un rayo de energía psíquica que aniquila a todos los enemigos que están dentro de su radio de acción. Así que habrá que tener mucho cuidado cuendo nos pongamos a jugar, pero aún falta algo de tiempo para que este tan esperado momento ocurra.

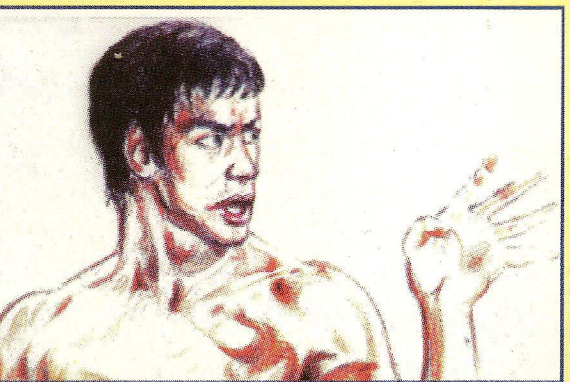
MEGA DRIVE MUSICAL

La música corre a cargo del músico de EA, Jason Whitely un pianista que siguió una educación clásica y que ha compuesto muchas grabaciones(ampliamente conocido en los círculos musicales ingleses). Afirma que programar música para los juegos es ahora mucho más sencillo que antaño porque las nuevas tecnologías le permiten componer la música y ajustar la melodía en su órgano gracias a la conexión directa con Mega Drive que le permite apreciar inmediatamente el efecto en el juego. ¡Genial!



Pronto presenciaremos el estreno de Dragon: la historia de Bruce Lee, la interpretación cinematográfica de la vida del astro de las artes marciales. Este estreno irá seguido del lanzamiento del juego de tortazos de Virgin basado en la película, y en MEGA SEGA nos sentimos muy gratos de ofreceros unas cuantas imágenes del juego.

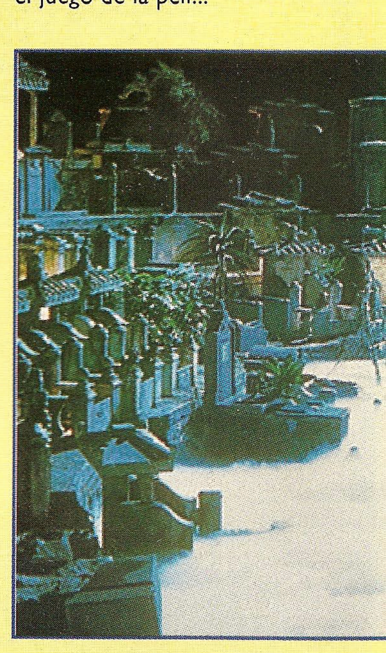
DRAGO



A pesar de que hoy en día también tenemos unos cuantos cachas que se dedican a repartir somantas a diestro y siniestro, como Van Damme, Steven Seagal y Jackie Chan, para mucha gente Bruce Lee es EL rey de las artes marciales. Antes de su repentina muerte en 1973, Lee estableció su propia rama de las artes marciales, el Jeet Kune Do (sistema de intercepción de puñetazos), abrió una cadena de escuelas de artes marciales en los Estados Unidos, y protagonizó un montón de películas y series para televisión. De todas formas, poco tiempo después de terminar el rodaje del clásico "Enter The Dragon", Bruce Lee sufrió un ataque y falleció de una misteriosa enfermedad cerebral. Se habló mucho acerca del origen de la muerte de Bruce Lee, pero una cosa es cierta, y es que ha entrado en el mundo de los mitos.

Se dice que la llama que más brilla también es la que lo hace durante menos tiempo, y la verdad es que esto es particularmente cierto en el caso de Bruce Lee. De todas formas, hizo tantas cosas a lo largo de su vida como para que los guionistas de Hollywood se volviesen locos a la hora de llevar su vida a la pantalla. Sólo ahora, veinte años más tarde, su mujer, Linda ha arrojado algo de luz sobre el asunto, y la película está a punto de estrenarse. Además, junto con la peli, Virgin presentará el juego de la peli...

▲ *Jason Scott-Lee representa el papel de Lee en Dragon. Arriba se muestra una secuencia de introducción que utilizaron los diseñadores gráficos.*



▲ *Tanto la película como el juego term*



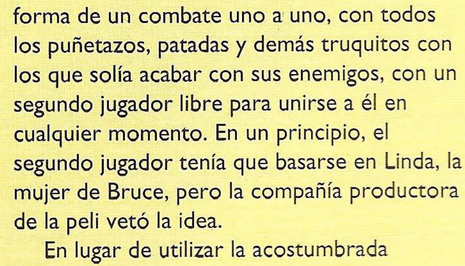


▲ El samurai que aparece en los sueños de Bruce simboliza su miedo ante el futuro. Sin embargo no dejes que eso te impida patearle.

ON

VAMOS, DRAGONCETE

Dragon (el juego) toma la forma de un juego de guantazos de once niveles en el que el jugador hace de Bruce. Cada uno de los niveles toma la



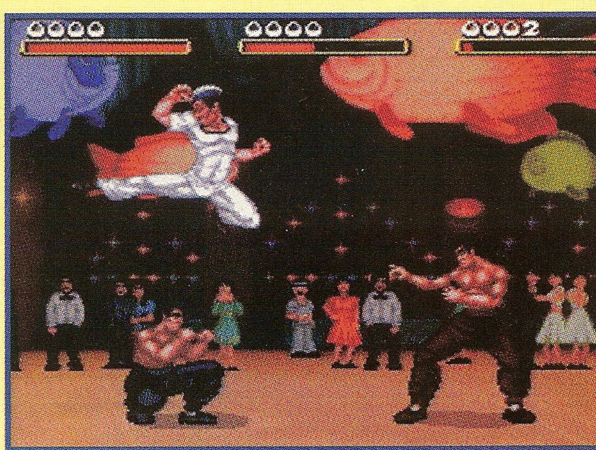
forma de un combate uno a uno, con todos los puñetazos, patadas y demás truquitos con los que solía acabar con sus enemigos, con un segundo jugador libre para unirse a él en cualquier momento. En un principio, el segundo jugador tenía que basarse en Linda, la mujer de Bruce, pero la compañía productora de la peli vetó la idea.

En lugar de utilizar la acostumbrada secuencia de combates de Street Fighter, Virgin se ha decidido por combates "progresivos". Es decir, que cada vez que el jugador termina un nivel, pasan unos cuantos años y Bruce añade unos movimientos a su repertorio. Además, estos movimientos se pueden perfeccionar, gracias al modo de entrenamiento que los programadores han incluido.

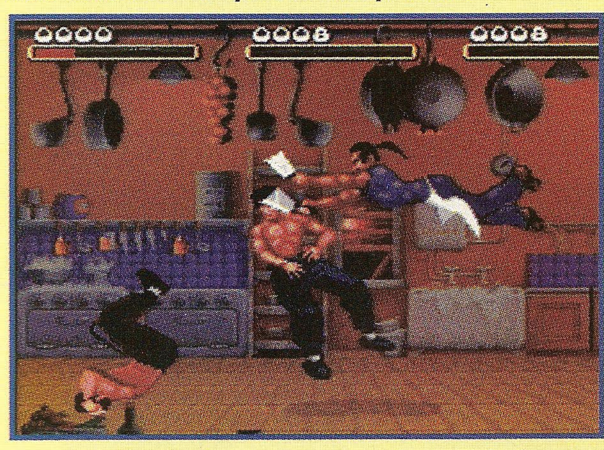


PUÑOS DE FURIA

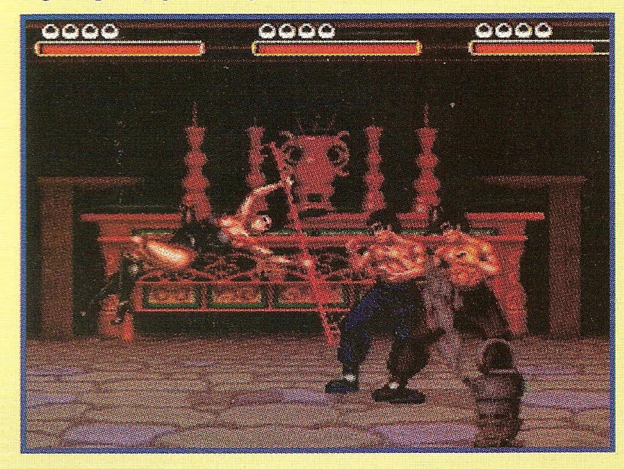
Cada uno de los combates tiene lugar en una sección deslizante que abarca unas dos pantallas completas. Los fondos se han extraído en su mayoría de puntos clave de la película, comenzando en las cocinas en las que Bruce trabajaba al llegar a Yanquilandia, antes de dirigirse a la cámara frigorífica en la que

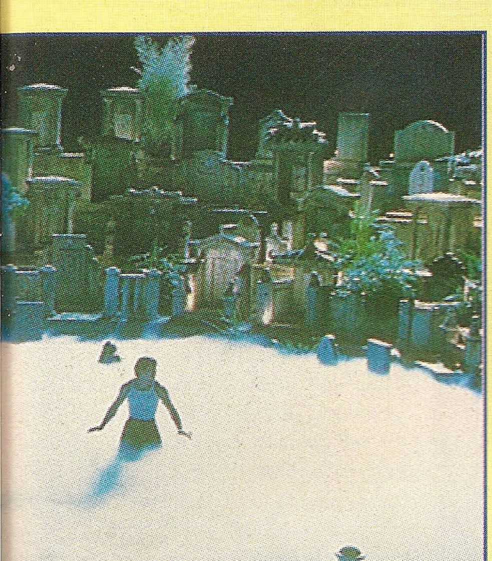


▲ Según Bruce avanza en el juego (y en su vida) sus movimientos aumentan junto con su experiencia.



▲ En las cocinas en las que Bruce curra, hay un jefe de cocina algo negrero, que es tu primer adversario.







▲ ...un épico combate con el espectral samurai.

▲ En un principio, Virgin tenía la idea de utilizar a Linda Lee como sprite secundario, pero al no ser posible, aparece un segundo Bruce.



MEGA TEC

MAS DE DIEZ COSAS QUE SEGURO QUE NO SABIAS ACERCA DE BRUCE LEE

En sus treinta y dos años de vida, Bruce Lee se las apañó para hacer un montón de cosas. Aquí tienes unas cuantas que puede que no supieras acerca de este superhombre:

* Bruce Lee nació en San Francisco a la hora del Dragon el 27 de noviembre de 1940, que también era el año del Dragon.

* Su auténtico nombre era Lee Yuen Kam, que más tarde cambió a Lee Siu Yoong, 'Pequeño Dragón'.

* Vivió en Hong Kong hasta que cumplió los 18, y luego marchó a Nueva York, donde trabajó en una cocina. Poco tiempo después conoció a Linda Emery con la que se casó, a pesar de la desaprobación de su familia debido a que se trataba de una pareja mixta.

* El que Lee se dedicará a instruir en las artes marciales a personas ajenas a la comunidad china no agradó a las instituciones chinas, y se le obligó a luchar contra su campeón. De todas formas, una vez ganado el combate, y cuando Bruce se daba la vuelta dispuesto a marcharse, el luchador vencido dio un salto para levantarse y le dio una patada en la parte baja de la espalda, de forma que se la rompió de inmediato, confinándole a una silla de ruedas.

* Cuando se dedicó al entrenamiento de occidentales, algunos de sus amigos se unieron para comprarle una lápida, en la que escribieron: "En memoria de un hombre una vez lúcido confundido por la porquería clásica".

* En un intento por modernizar el Kung Fu, Lee creó su propio método, el Jeet Kune Do (sistema para interceptar puñetazos), que está más basado en la disciplina espiritual que en la fuerza. Entre sus discípulos se encontraban Steve MacQueen y James Coburn.

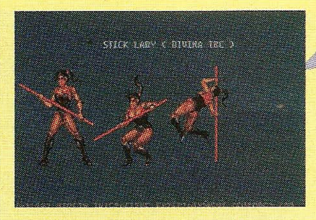
* A pesar de crearse cierta fama en Hong Kong por su papel de Kato en "The Green Hornet", la carrera televisiva de Lee estaba muy lejos de tener éxito. Había desarrollado la idea de la serie Kung Fu, pensando en él mismo como protagonista, para que llegase David Carradine a quitarle el puesto.

* Además de protagonizar "Return of the Dragon", Lee escribió el guión y dirigió la película.

* Tras el éxito de "Return", Lee recibió el papel principal de su gran éxito de taquilla, "Enter The Dragon". De todas formas, tres semanas antes de que "Enter" se estrenase, Bruce falleció a la temprana edad de 32 años. Se le diagnosticó una especie de edema cerebral, pero no se conoce el verdadero origen de la muerte. Sin embargo, como es de suponer, corrieron rumores para todos los gustos, incluyendo una alergia a las aspirinas y el resultado de demasiados golpes.

* A pesar de morir antes del estreno de "Enter", la última película de Lee fue "Game of Death", que estaba montándose cuando falleció.

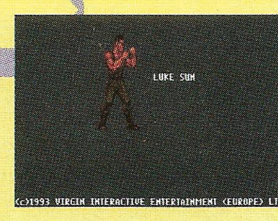
* Más de 25.000 personas acudieron al funeral de Lee en Hong Kong, aunque en realidad se le enterró en Seattle con sus discípulos Coburn y MacQueen como portadores del féretro.



▲ ***No todos los combatientes se han sacado de la película, como se puede deducir a partir de la cruel Divina.***



▲ ***Cada sprite cobra vida como un diseño a lápiz antes de que se introduzca en un PC.***



▲ ***Una vez decididos el tamaño y el diseño del sprite, se determina la paleta necesaria.***

tiene lugar uno de los encuentros más importantes de su carrera. Continuando esta ruta, el juego termina en una lucha a muerte en un cementerio cubierto por la niebla en la que Bruce se enfrenta a un demonio que también tiene un papelito en la película.

LOS JEFAZOS

Los contrarios de Bruce miden más de siete centímetros cada uno y presentan una serie de movimientos mortales. Por ejemplo, el chico que se enfrenta a Bruce en la cocina está armado con unos cuchillos de carnicero, mientras que otros sólo confían en sus habilidades para las artes marciales. Sin embargo, una de las secciones más oscuras en el desarrollo del juego está en que si a Virgin se le permitirá incluir personajes propios en el juego, y entre sus propuestas están una mujer encuerada con un garrote y un marinerito bastante avispado. Lo que sí se sabe es que se incluye una secuencia de uno de los clásicos de Bruce "The Big Boss", en la que el suelo se hunde bajo sus pies, cayendo a una cámara frigorífica, ¡con montones de cadáveres desmembrados por el suelo!

OOOH, QUE MOVIMIENTO...

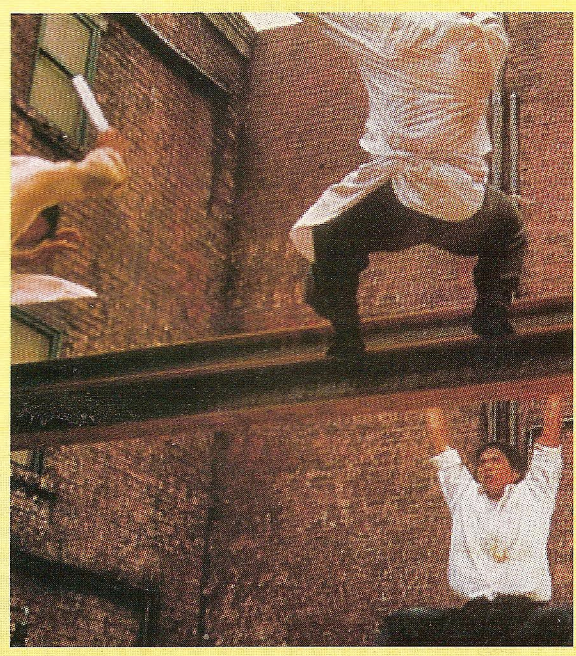
El sprite de Bruce es capaz de ejecutar cuarenta y cinco movimientos, entre los que se incluyen patadas, puñetazos y pases Nunchaku, y se van añadiendo según se ven pasando niveles, indicando que Bruce envejece, por lo que aumentan sus habilidades. Virgin dispone de tres artistas y un par de animadores para que trabajen en los sprites y los fondos, de forma que cada uno de los artistas trabaja en los contrarios y su estilo de combate, de forma individual. Se ha utilizado toda la paleta de 64 colores de la Mega Drive, de forma que cada uno de los tres sprites que aparecen en pantalla utiliza 16, y los 16 restantes se dejan para el fondo, el propio Bruce muestra 6 tonos de rosa sólo para la carne. De todas formas, como es de esperar, los 100 marcos por personaje junto con el intricado diseño de paralaje, ocupan bastante memoria, llevando a Dragon al imperio de los 16 Mb.



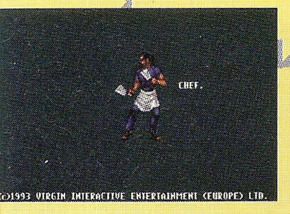
▲ ***Al rápido aprendizaje de Bruce de las costumbre occidentales pronto le llevó a saludar con eso de "choca los cinco".***

HAIII YAAAAAH

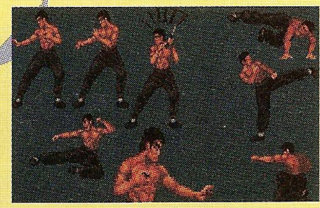
El sonido del juego viene de la mano de Allister Brimble, que se hizo famoso en el mundo de Amiga aportando las melodías para Body Blows y Assassin de Team 17. Brimble se encarga del sonido que consistirá en numerosas sintonías de combate y el tema principal, mientras que los efectos del juego se tomarán a partir de películas de artes marciales ya existentes. De todas formas, además de los aullidos y crujidos de las películas, el equipo ha experimentado además con unos cuantos efectos propios como el cortar una lechuga por la mitad para obtener el sonido emitido por una patada en la cabeza.



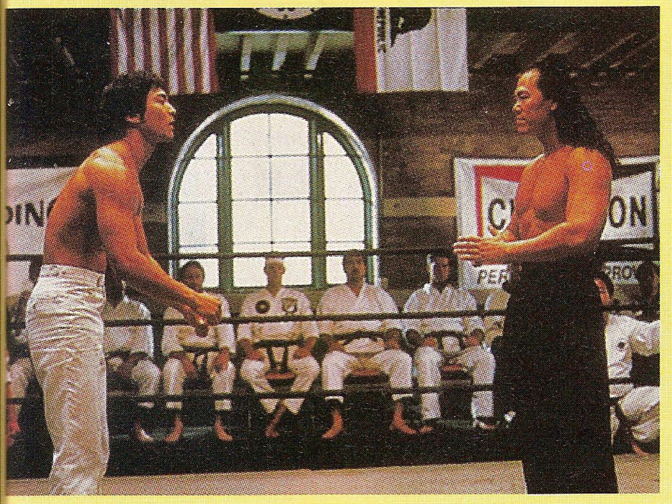
▲ ***La verdad es que esta imagen fuera de contexto no dice demasiado.***



▲ ***Cada sprite incluye dieciséis colores, pero cada uno emplea una selección de tonos diferente.***



▲ ***Luego viene la animación, con docenas de marcos entre y durante cada movimiento.***

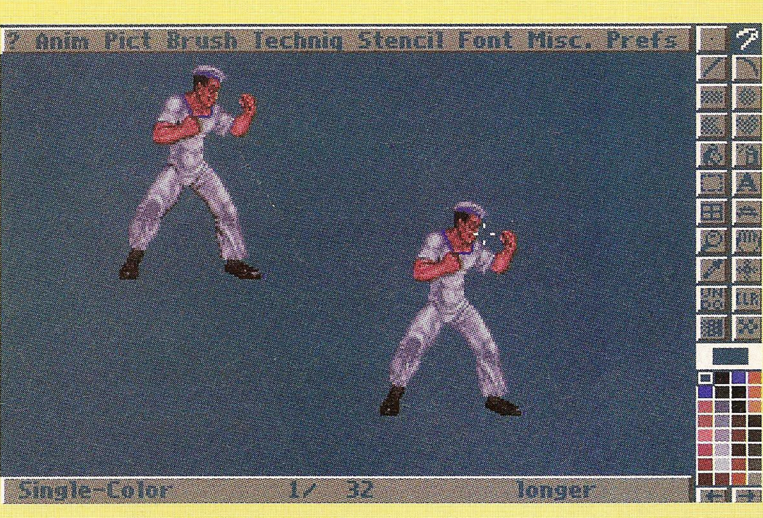


LA PELICULA

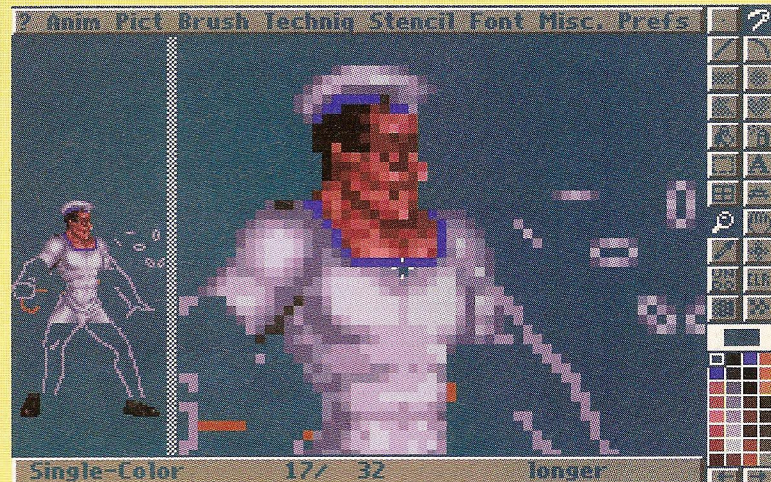
Los intentos de llevar la vida de Bruce Lee a la gran pantalla no son nada nuevo. Durante años, Hollywood ha intentado hacerlo, encontrándose con impedimentos desde el principio, y el origen de estos era la esposa de Bruce, Linda. Sin embargo, al final, Linda permitió a Rafaella De Lurentiis seguir adelante con el proyecto. Jason Scott Lee (sin parentesco con Bruce) y Lauren Holly como Bruce y Linda respectivamente son los protagonistas de la película, dirigida por Rob Cohen. La acción comienza en Hong Kong, donde Bruce que a su más tierna infancia se ha visto envuelto en problemas legales, se encamina a Nueva York donde intenta reinsertarse en la sociedad trabajando en una cocina. Al darse cuenta de que nunca se realizará como persona fregando platos, se matricula en la Universidad, y para pagar las tasas se dedica a instruir a occidentales en las artes marciales.
A partir de su éxito como profesor, Lee se abre una serie de academias pero se encuentran con la oposición de sus compatriotas chinitos, que ven casi como un sacrilegio el que los occidentales aprendan sus habilidades. Por compromiso, Lee accede a luchar contra su campeón. Luego la película sigue el resto de su vida a través de su asociación con la televisión y su carrera cinematográfica.
La mayor parte del tiempo, Bruce aparece visto bajo los ojos de los que le rodean, como Linda. Además la película muestra el miedo de Bruce ante el futuro por medio de sueños. En concreto, mediante un demonio samurai que aparece en los sueños de Bruce en los momentos más importantes de su vida, y que le reta a un combate a muerte, y habrá un día en que el samurai venza a Bruce.



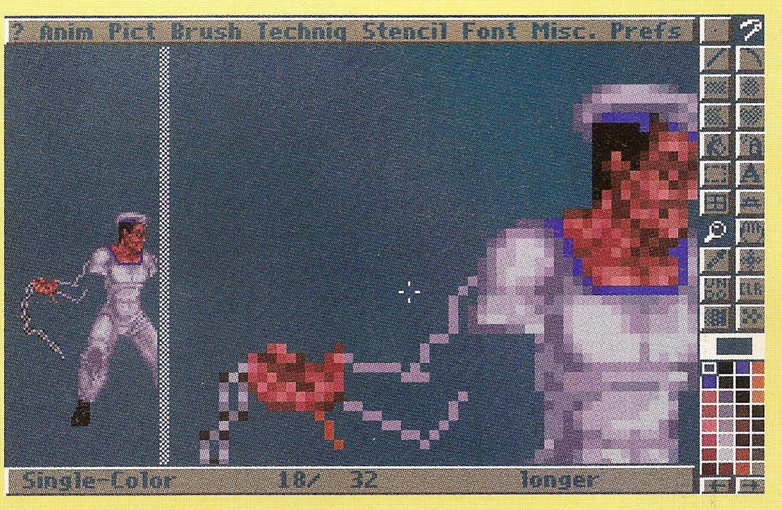
▲ ***Mmmmh, parece que Bruce quiere inventar un nuevo baile a tres.***



▲ ***Aquí os presentamos al marinerito contra el que lucha Bruce, el número 1/32 señala el número de marcos en la animación, y sólo para una secuencia de saltos.***



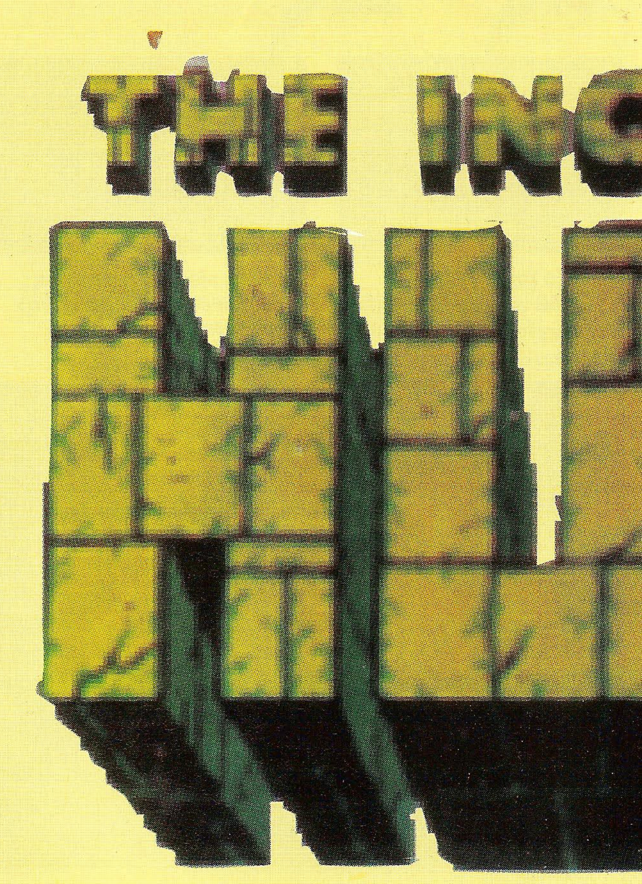
▲ ***Cada uno de los marcos ha de modificarse ligeramente para que el movimiento parezca fluido, sin saltos repentinos entre marcos.***



▲ ***Sin embargo, a menudo, sólo una parte del cuerpo precisa moverse, como en esta secuencia de la cadena, por tanto sólo se duplican el brazo y la cadena.***



Tomando en cuenta el aspecto verdoso que suele presentar cierta persona de redacción ya que suele llevar los pantalones con el bajo descosido(más pistas el mes que viene), no tuvimos más remedio que dejar que fuera él el que echase un vistazo a los comienzos de El Increíble Hulk.



▼ *Utiliza la bofetada sónica para derribar muros.*



"No hagas que me enfade, lo más seguro es que no te guste ni un pelo cuando lo esté..." Mi madre, imagínate que compartes piso con Bruce Banner. Que le salte un poco de catsup cuando intentas que salga algo de esos cochinos botes de los que sólo salen cantidades industriales, cuando se deciden a escupir algo, y puede que sean tus tripas lo que aderece la salsa de tomate. Pero también presenta sus ventajas, los tonos verde esmeralda están muy de moda...

Pero dejémonos de frivolidades. A lo que queremos llegar es que US Gold está decidiendo traspasar al gigante verde, (no el del maíz, no) a Mega Drive con The Incredible Hulk que por estas fechas cumplirá su treinta aniversario.

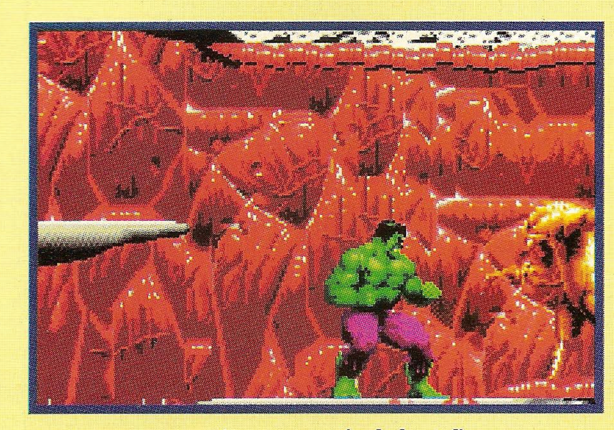
Una vez fuera del escenario de los tebeos te verás transformado en la Masa y se te presentarán cinco niveles por los que se han repartido unas vainas de partículas gamma con las que te podrás mantener en forma. Pierde suficiente energía y tomarás la forma del mísero Bruce Banner (un cambio que no se da en los tebeos desde hace más de un año y que si se da no intentará retornar a una forma de vida que él desprecia).

El juego se centra en eliminar una serie de objetos de distintas formas, pero sólo criaturas inanimadas o con forma de robot (por lo visto la Marvel tiene reparos a la hora de reventar humanoides).

Esta acción de plataformas incluye al archienemigo de la Masa, el Líder, que está decidido en su sabiduría, a dominar el planeta creando un ejército de mamuts de fuerza terrorífica. Para ayudarle le acompañan cuatro secuaces, Tirano, el Hombre Absorbente, el Abominable y el Rinoceronte. Depende de la Masa el enfrentarse a los demonios y salvar el mundo. ¡Atiza!





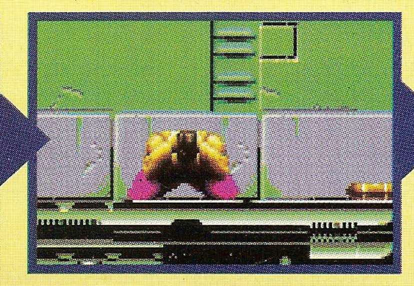


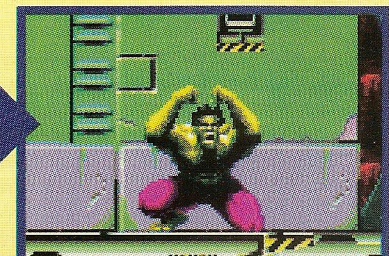
▲ *Oye, paz y amor Señor Demonio de los Infiernos.*

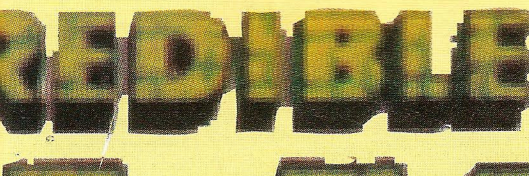
DEL PARTIDO VERDE

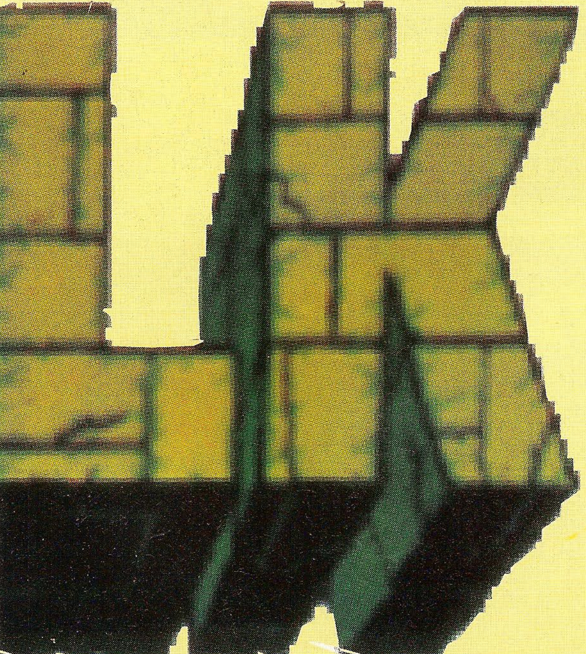
Por lo visto el paisaje en el que transcurren las aventuras de nuestro fortachón amigo no son más que cubos de basura, a los que se enfrenta con saltos kilométricos y montones de artillería bélica, a lo que ya no sabemos cómo se enfrenta. Hubiera sido preferible un juego con más acción, después de todo, Hulk es una criatura de lo más irritable. De todas formas, parece que la Marvel no estaba a favor de despedazar humanoides (y II), lo cual se ha respetado.

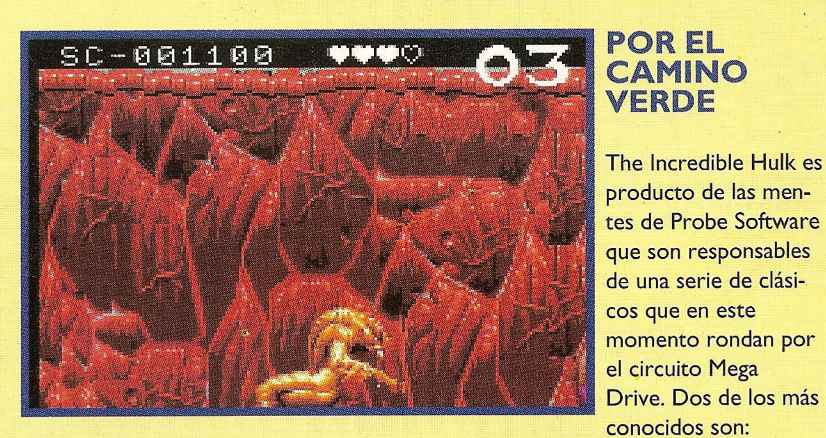












▲ *Oye, que está detrás...*



POR EL CAMINO VERDE

The Incredible Hulk es producto de las mentes de Probe Software que son responsables de una serie de clásicos que en este momento rondan por el circuito Mega Drive. Dos de los más conocidos son:

MORTAL KOMBAT

A pesar de que no es santo de nuestra devoción, de acuerdo con nuestro índice global (79%). La versión Mega Drive de este escalofriante juego sigue siendo un monstruo de la versión arcade y Game Gear.

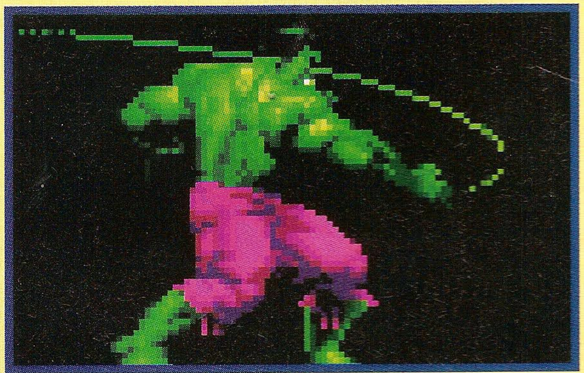
ALIEN 3

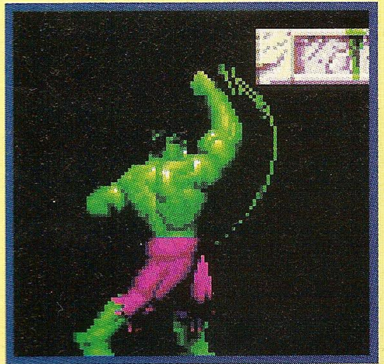
Basado en la no tan ardiente peli del mismo nombre, este juego de Mega Drive resultó un auténtico bombazo y algo para lo que MEGA SEGA levanta ambos pulgares (89%). Una acción demoledora con unos gráficos apasionantes y un juego profundamente adictivo.

VERDE QUE TE QUIERO VERDE

La Masa interactúa con una serie de objetos en pantalla, coge cosas, las hace un bollo y las tira, da igual que sea una cabina de teléfonos que un robot. Además está equipado con unos cuantos movimientos como puedes ver en estas pantallas de animación. Muchos de ellos le acompañan constantemente como el cabezazo y el puñetazo normal, pero otros, como la bofetada sónica, sólo se consiguen atiborrándole de partículas gamma que por lo general se encuentran en basureros y sitios por el estilo.











▲ *La Masa intenta recuperar en vano su dinero de la cabina.*

▲ *Toma lo que te mereces cabeza de lata.*

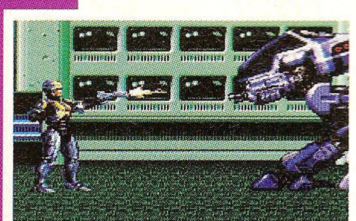


PROYECTO	THE INCREDIBLE HULK
FORMATO	MEGA DRIVE
FABRICANTE	US GOLD
COMENZADO	DICIEMBRE DE 1993
DESDE	MARZO 1994



TOP 10 TOP

MEGADRIVE

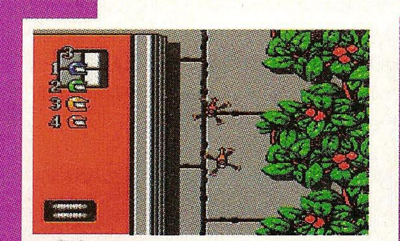
ROBOCOP Vs TERMINATOR

Los dos héroes del cine de acción más conocidos, juntos en un mismo cartucho. ¡Qué explosivo!



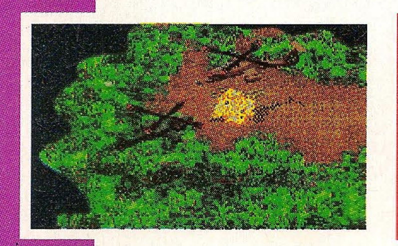

STREET FIGHTER II

¡Que pasada de juego! Lo siento, tengo que seguir jugando...

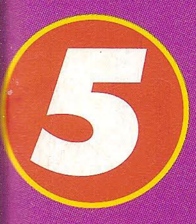
MICRO MACHINES

¡Guau! Llevamos jugando casi dos mese y aún no nos hemos cansado, hasta el diseñador se lo pasa bomba con él.

JUNGLE STRIKE

Aventúrate y acaba con todo, alguién tiene que dar al traste con los planes de los malos. Sencillamente soberbio




THE FLINTSTONES

Vilmaaaaaaaaaa, ¡abreme la puerta!

6 PUGGSY

7 NHLPA HOCKEY ´94

8 ZOMBIES

9 FANTASTIC DIZZY

10 COSMIC

MASTER SYSTEM

1 SONIC CHAOS
2 GLOBAL GLADIATORS
3 PGA TOUR GOLF
4 JUNGLE BOOK
5 TOM & JERRY
6 COOL SPOT
7 STREETS OF RAGE
8 PRINCE OF PERSIA
9 DESERT STRIKE
10 SUPERMAN

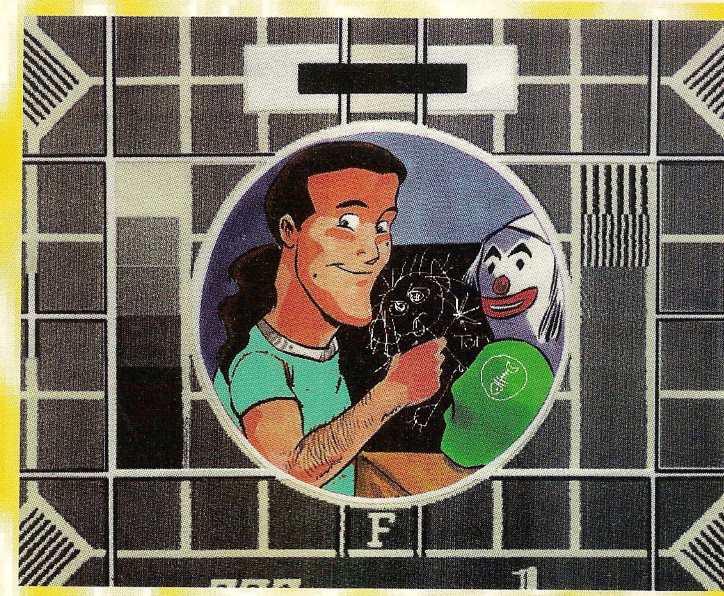
GAME GEAR

1 MICRO MACHINES
2 GLOBAL GLADIATORS
3 CHUCK ROCK 2
4 STREETS OF RAGE II
5 JURASSIC PARK
6 JAMES BOND
7 SUPERMAN
8 CRUSH DUMMIES
9 BATMAN RETURNS
10 MICKEY MOUSE II



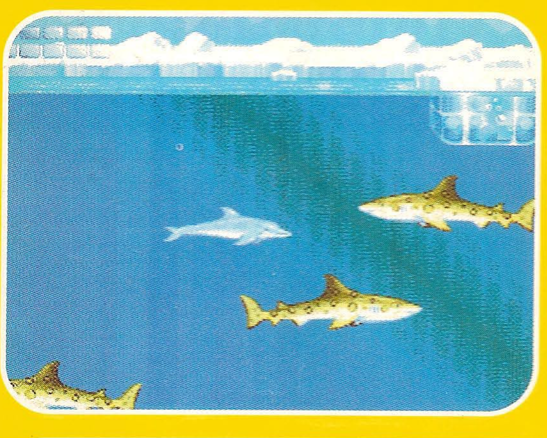


Parece que vuestra inspiración no tiene límites, y que seguís intentando llamar la atención con vuestras ocurrencias. Seguid así. Este mes parece que la cosa va de animalitos, nuestros amigos Sergio López, con su revelación para Ecco, y Nacho Blas, con su genial descubrimiento para los amantes de Jurassic Park, se merecen la apertura de nuestra sección. Además, me habéis impresionado con vuestro aspecto físico, esas fotografías que enviasteis desvelaban ciertos rasgos adquiridos de vuestros personajes favoritos, ¡Sergio tiene un tono azulado que espanta! ¡Que no cunda el pánico! Si queréis mandarnos más trucos, o sólo recibir un consejo médico, enviad vuestras cartas a:
MEGA SEGA, AVDA. DE BETANZOS 60, SEMISOTANO A, MADRID



ECCO THE DOLPHIN

Aunque sólo sea por satisfacer a nuestros lectores desvelaremos la clave. Sergio López reconoce que su sexy tono azul no se consigue así como así. Tras muchos esfuerzos consiguió descubrir una forma de controlar al dulce delfín en el nivel diez de Ecco. Aparentemente se consigue pulsando: ARRIBA, A, ABAJO, IZQUIERDA, B, IZQUIERDA, C, C, y ABAJO después de situar a Ecco cerca de la gigantesca criatura.

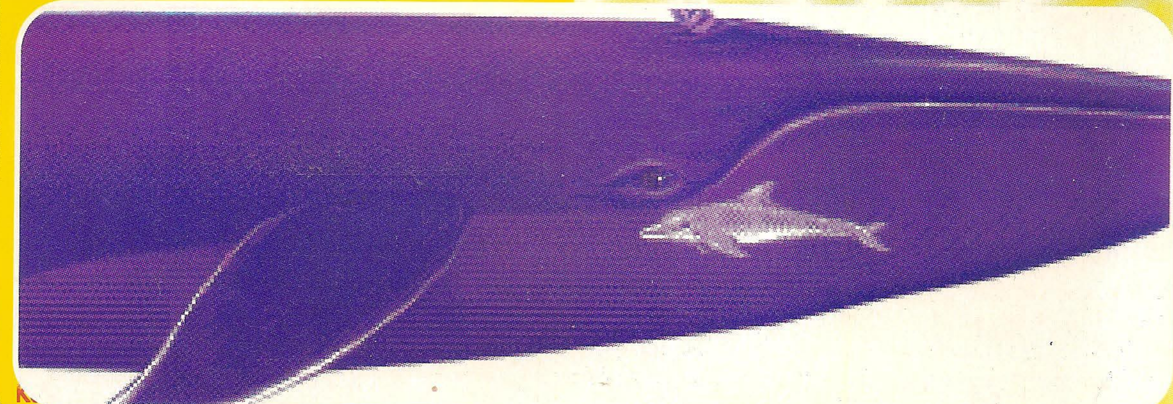




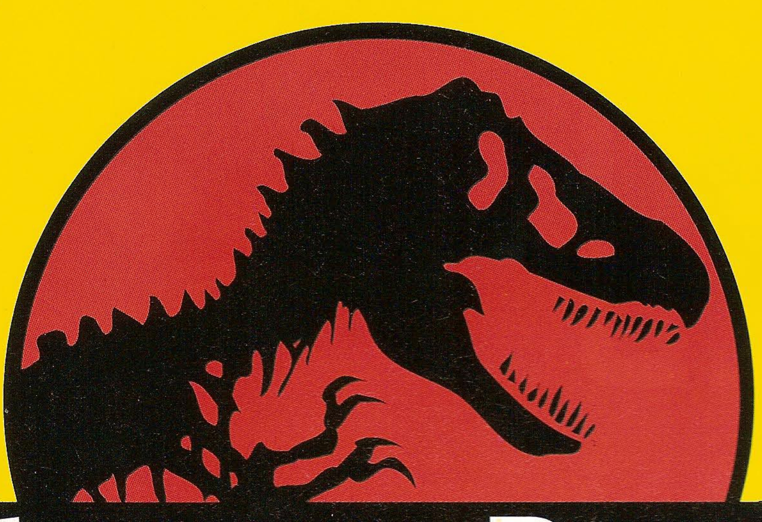


MEG-LO-MANIA

Imagina el comienzo del primer Epoch de Mega-lo-Mania con 200 seguidores en vez de 100. ¡De acuerdo entonces no! Introduce SIZCSVLOPNL como clave y alaba a Pedro Martínez por convertir tus sueños en realidad.







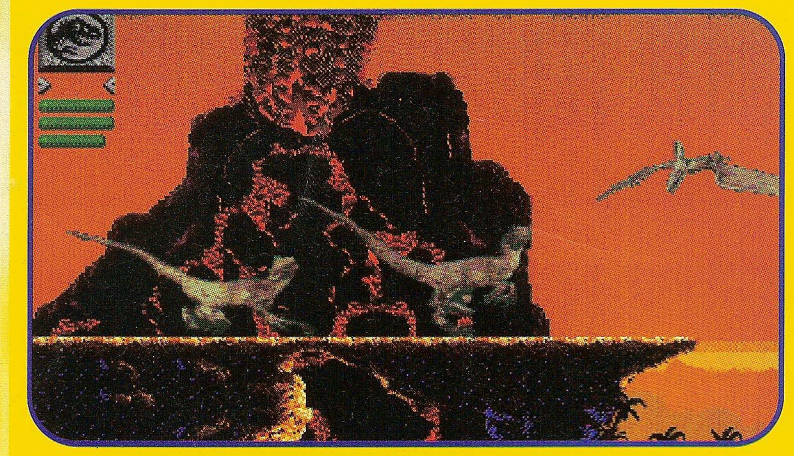


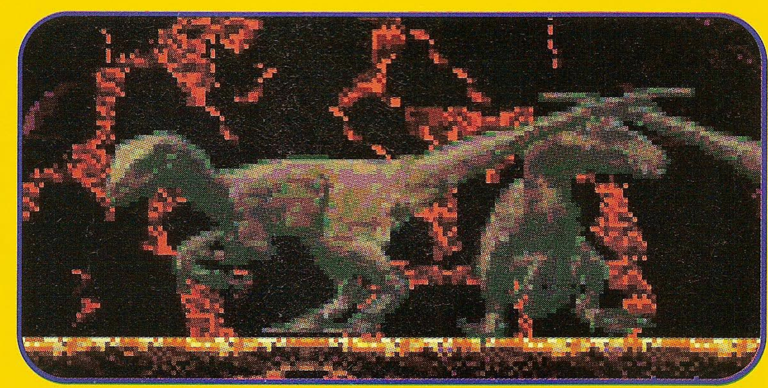
¡El ataque del raptor! Algunas personas también nos han suministrado los códigos para jugar como el raptor:
CENTRAL ELECTRICA: I21G0027
ESTACION DE BOMBEO: K21G0029
CAÑON: M21G002B
CENTRO DE VISITANTES: 021G002D

Nuestros benefactores: Juan Márquez, Pedro Gutiérrez, Fernando Carrasco, Daniel Fernández, Luis Santín, Manolo Ranz, David Rubio, Quique Vega.

María Montes ha descubierto un código que bloquea todos los niveles en Jurassic Park. Además el código permite a los jugadores recorrer el parque como Grant o como el raptor en las otras zonas asignadas. El código es O2160016. Después de introducirlo, elige las opciones, luego abandona las opciones. Cambia el jugador a Grant y comienza el juego. En este momento se presenta una selección de nivel. Elige Grant o el raptor para jugar en cualquier nivel.







Antes de continuar, nuestro agradecimiento a Nacho Blas; pasemos a enumerar su increíble descubrimiento, los códigos de todos los niveles de Jurassic Park para jugar como Grant, sin munición o con munición máxima. Existe un método para su locura pero no hay espacio suficiente para describirlo aquí, baste con decir que se trata de la contribución más inspirada de la sección en este número.

Facil con munición máxima:
JUNGLA: 0VVVVVTO
CENTRAL ELECTRICA: 2VVVVVTQ
RIO: 4VVVVVTS
ESTACION DE BOMBEO: 6VVVVVTU
CAÑON: 8VVVVVT0
VOLCAN: AVVVVVT2
CENTRO DE VISITANTES: CVVVVVT4
Fácil sin munición:
JUNGLA: 00000011
CENTRAL ELECTRICA: 20000013
RIO: 40000015
ESTACION DE BOMBEO: 60000017
CAÑON: 80000019
VOLCAN: A000001B
CENTRO DE VISITANTES: C000001D
Normal con munición máxima:
JUNGLA: 0VVVVVUP
CENTRAL ELECTRICA: 2VVVVVUR
RIO: 4VVVVVUT
ESTACION DE BOMBEO: 6VVVVVUV
CAÑON: 8VVVVVU1
VOLCAN: AVVVVVU3
CENTRO DE VISITANTES: CVVVVVU5
Normal sin munición:
JUNGLA: 00000022
CENTRAL ELECTRICA: 20000024
RIO: 40000026
ESTACION DE BOMBEO: 60000028
CAÑON: 8000002A
VOLCAN: A000002C
CENTRO DE VISITANTES: C000002E
Duro con munición máxima:
JUNGLA: 0VVVVVVQ
CENTRAL ELECTRICA: 2VVVVVVS
RIO: 4VVVVVU
ESTACION DE BOMBEO: 6VVVVVV0
CAÑON: 8VVVVVV2
VOLCAN: AVVVVVV4
CENTRO DE VISITANTES: CVVVVVV6
Duro sin munición:
JUNGLA: 00000033
CENTRAL ELECTRICA: 20000035
RIO: 40000037
ESTACION DE BOMBEO: 60000039
CAÑON: 8000003B
VOLCAN: A000003D
CENTRO DE VISITANTES: C000003F

SILPHEED



Selección de nivel: existe la posibilidad de elegir nivel en uno de los juegos CD más impresionantes. Para acceder a él pulsa ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, A, B después START durante la demostración introductoria. Las palabras "Stage Select" se incorporan a partir de ahora al menú de pantalla. Por desgracia, éste no es un método para saltar niveles y facilitar la terminación del juego ya que sólo puede jugarse en el nivel elegido. ¡Bua!
Recomponer el escudo: éste truco es la bomba, podrás beneficiarte de él pulsando DERECHA, IZQUIERDA, A, DERECHA, ARRIBA, C, B, ABAJO, IZQUIERDA, B, A, ARRIBA y después START durante la demostración introductoria. Básicamente, una vez instalada la trampa, todo lo que necesitas es pulsar el botón A en el segundo controlador y el escudo recupera una pieza. Golpeando repetidamente el botón la nave llega a ser casi invencible.
Continuaciones adicionales: en esos horribles momentos en que sólo dispones de una continuación para irte al garete, te alegrará saber que puedes disponer de otras nueve sólo con pulsar unos cuantos botones. Durante la demostración de apertura pulsa DERECHA, ARRIBA, A, B, C, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, C, A, después START y el número de continuaciones llega a diez. ¡Yabadaba du!
Prueba vocal: parece que algunos de nuestros lectores sufren de psicofonías en sus casas. A riesgo de empeorar vuestro estado nervioso, os ofrecemos un truco para transformar la prueba sonora en una prueba vocal. Cuando tengas ante ti la pantalla de títulos mantén pulsados los botones A, B y C en el segundo pad de control. En ese momento selecciona la pantalla de opciones como sueles hacer utilizando el primer pad de control. La velocidad de las voces se varía con el segundo pad de control.
Modo mania: ¡sólo el más habilidoso rompeconsolas necesita preocuparse por este truco porque eleva la dificultad al juego a límites insospechados! Una vez más introduce la argucia en la demostración introductoria de la siguiente forma: pulsa B, B, A, C, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, C, ARRIBA, A en el pad



de control número dos. Comienza el juego como de costumbre y fíjate en la existencia de un número uno en la parte inferior del marcador. Aparte de que ya te habrán destrozado, es la mejor manera de saber que el truco ha funcionado.

Estos trucos son la inestimable colaboración del polifacético Alfonso Santiso Gato desde Ventas, un barrio de Madrid. ¡Olé!

WOLF CHILD



Tranquilo amigo, no cometas una locura. Se lo digo a nuestro seguidor Gregorio Villares. No hay ningún problema con tu truco, es culpa del juego, que es una auténtica desgracia. En la pantalla de opciones pulsa A, B, A, C, A+B. Después de oír la explosión realiza una de las siguientes:
Comienzo en el nivel dos: pulsando START.
Comienzo en el nivel tres: pulsando B y START.
Comienzo en el nivel cuatro: pulsando C y START.
Comienzo en el nivel cinco: pulsando B+C y START.
Comienzo en el nivel seis: pulsando A y START.
Comienzo en el nivel siete: pulsando A+B y START.
Comienzo en el nivel ocho: pulsando A+C y START.
Comienzo en el nivel nueve: pulsando A+B+C y START.

BATMAN RETURNS

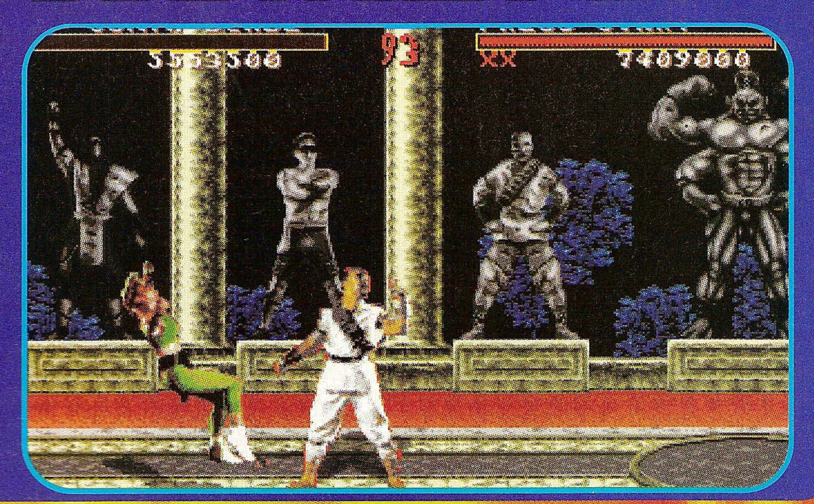
En esta ocasión hemos contado con la colaboración de nuestros amigos Raúl Banderas de Almería y José Luis Vilaboa de Lugo para la selección de nivel en el juego Batman Returns para Mega CD. En la pantalla de opciones cambia el tipo de juego a DRIVING. ahora mantén pulsado IZQUIERDA en el D-pad mientras presionas el botón B. Después selecciona la opción DIFFICULTY; mantén pulsado IZQUIERDA en el D-pad y pulsa el botón B. Repite esta rutina para todas las opciones que aparecen en la lista. Repite el proceso volviendo hacia arriba a la opción GAME TYPE. Oirás un sonido de campana en caulquier punto donde es posible modificar la opción a seguir. Ahora siempre que el juego se detiene es posible saltar el nivel pulsando el botón C.





MORTAL KOMBAT

Afrontémoslo, si no muestro los siguientes códigos me mandarán al paro de cabeza. Un elevado número de personas han enviado su contribución, así que, sólo puedo mencionar unos cuantos.
Modo gore: pulsa A, B, A, C, A, B, B en la introducción/pantalla de historia. Desde este momento podrás satisfacer tus deseos más sucios de sangre y vísceras.
Pantalla de opciones ocultas: pulsa ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, A, DERECHA, ABAJO en la pantalla de títulos. Tómate unos rabitos de pasas para recordar todo lo que te estoy contando.
Los investigadores mortales: Pietro Alvarez, Pablo Carazo, Maite Palma, Ismael Sáez, Julia Barroso, Carlos Barragán, Felipe Domínguez, Fernando Ortega, Abraham González, Luis Serna, Chema Fernández, Lucio Peralta, Guillermo Chinchón, Yosu Pérez, entre otros.





GOLDEN AXE III

Para todos los amantes de los torneos, ahí va un truco para este juego de armaduras y espadas. En este caso, la elección de nivel permite a los jugadores atisbar el final un poco antes que si sigues el juego paso a paso. En la primera pantalla de selección de personajes activa el personaje deseado y pulsa A cuatro veces, START una vez y C seis veces. Pulsa los botones rápidamente, ya que de otro modo el truco no funciona. Gracias a Maite Ndongo que escribió desde Móstoles.

MAZIN WARS

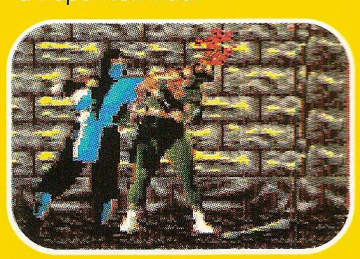


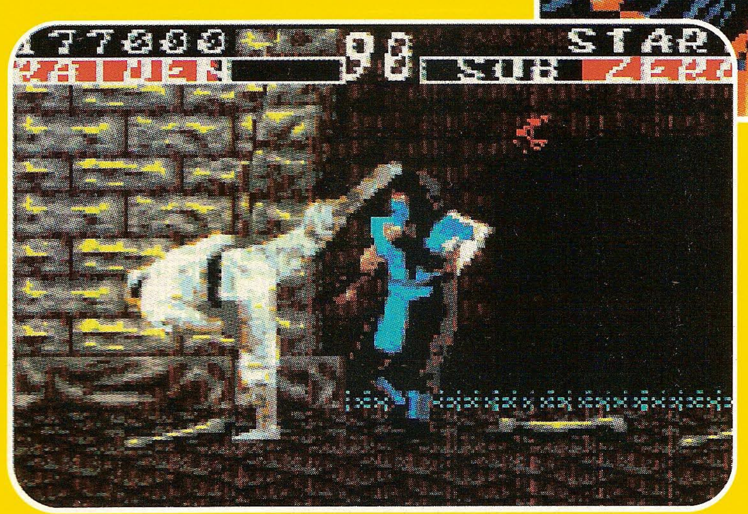


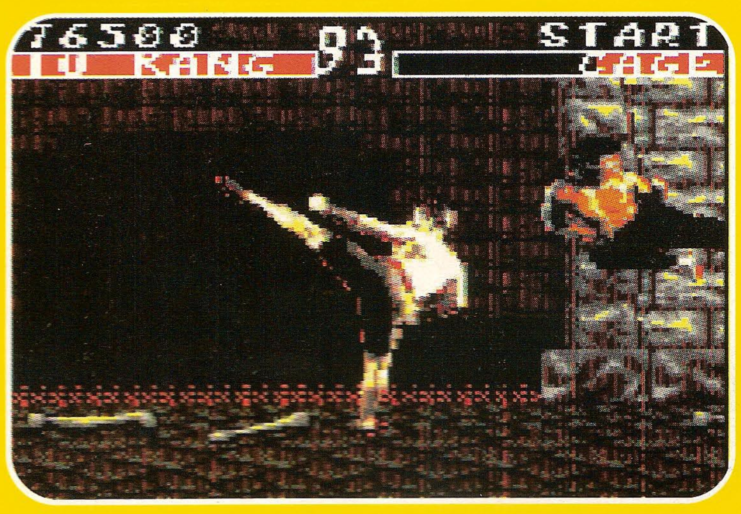
La historia de cómo descubrió Jaime Murrutia este truco es muy triste. Su novia le dejó plantado el día del estreno de Jurassic Park y se encerró en su habitación, haciendo la promesa de no salir hasta dar con una trampa para superar su único juego de consola. Lo lograste, el truco es estupendo. Elige el último efecto de sonido y ajústalo desde la pantalla de opciones. ¡Comenzar el juego como de costumbre revela que sólo vences a los jefes de esta forma saltanto todas las partes intermedias!

MORTAL KOMBAT

Honestamente, siempre que aparece un éxito del calibre de Mortal Kombat sucede algo similar a la llegada de los protagonistas de Sensación de Vivir al aeropuerto de Barajas, o como la presentación del último disco de Rocío Jurado. La gente se vuelve loca. Todo el mundo descubre misteriosamente un secreto, pura casualidad, ¡no me entra en la cabeza. ¿Inspiración divina después de peregrinar a Santiago? ¿Comunicación con el Más Allá? Necesito una respuesta, mientras tanto, he aquí el truco para extraer el gore de Game Gear Mortal Kombat: en la primera pantalla, la que precede a los ficheros de los personajes, pulsa los botones 1 y 2 y gira el D-pad en dirección de las manillas del reloj. Las palabras "Now entering kombat" aparecen en pantalla para indicar que el truco ha funcionado.
Dale las gracias a: Julio Mendoza, Gonzalo Juárez, Alberto Berrocal, Juana Pérez y a Pepe Hermida.







PUTT N PUTTER

Rafael Illescas ayuda a solventar las limitaciones de Game Gear con su lamentable colección de tres trucos para Putt 'n' Putter.
¡Salto en el tiempo!: ¡el código DLPKQ lleva al jugador al agujero 16 con 81 pelotas de golf!
¡Sin comentarios!: ¡el código SEGA inicializa el juego!
¡Ayuda en acción!: pulsando el botón 2 y START en la pantalla de título aparece una pantalla de configuración que incluye una prueba de sonido y ¡que permite al jugador elegir nueve pelotas!
¡Vaya con Rafaelillo!



PISTAS MASTER SYSTEM



¡Lo siento por los propietarios de Master System! Sólo dispongo de un truco y es para un antiguo, en su época buen juego llamado Psycho Fox. Parece que evita la muerte del zorro cuando le golpean. Ummm. En el momento en que golpean a Psycho, detén el juego y elige el espantapájaros. "Si tienes suerte", me dice Julián Ríos, "puede funcionar". ¡Vaya chico!

GRACIAS PERO...

Por los códigos de Jungle Strike y Flashback de Alberto Mondino; por los fabulosos trucos para Flashback del genial Pedro Carnaza que llegaron demasiado tarde; a David Guerrero por sus códigos para Flashback, y por coincidir conmigo en las calificaciones, que no permite publicar la dirección, sobre Claudia Schiffer ¡xxx!; Al extraño dibujo que nos envío Pablo González (¡qué manera de pintar!).

MARIA EUGENIA LOPEZ CUADRADO

Lo siento Mari, pero el Mega Golfo se niega a que os enviemos fotos suyas, aunque algunas te dejarían agradablemente impresionada.

LOS MEJORES

MEGA DRIVE

SONIC 2
976.400 puntos y 7 Chaos Esmeralds, acabado en 5 horas y tres cuartos sin utilizar continuaciones, con 82 vidas de sobra y 5 continuaciones.
Manel Fernández Martínez

TINY TOONS
1.697.000 puntos. Terminado con 5 continuaciones y 3 vidas.
Raúl Moreno Extremera

TAZMANIA
4.286.060 puntos, y eso porque no quise quemar la consola de un colega.
José Andrés García Sansegundo

STREETS OF RAGE
980.000 puntos, terminado en el nivel "hardest".
Víctor Chamorro Ruiz

SUNSET RIDERS
700.000, terminado nivel difícil, sin continuaciones.
Rafael Ortega Crespillo

THE REVENGE OF SHINOBI
3.875.00, nivel "hardest", 35 vidas sin continuar.
Marco Antonio de Oria Gil

SPACE HARRIER II
22.345.700 con 4 vidas y en modo normal.
Carlos Bobed Lisbons

JUNGLE STRIKE
15.157.500, con el joypad destrozado.
Ismael Capafons Llop

MASTER SYSTEM

SONIC
707.400, 31 vidas de reserva, 6 continues y 6 esmeraldas.
José Augusto Fernández Torres

ASTERIX
615.110 puntos, sin continuar y con 46 vidas de sobra.
Javier Ortiz Díaz-Guerrero

CASTLE OF ILLUSION
142.110 puntos y 29 vidas, terminado en una hora y tres minutos.
Francisco Andrés Corrales Sánchez

SUPER KICK OFF
Holanda 105 - Brasil 0, 10 por 2 INTERNACIONAL, campo mojado.
Fco. Javier Lara Andreu

MASTER OF DARKNESS
1.500.000, acabado con 5 vidas.
Aitor Miguel Piquero

GLOBAL GLADIATORS
309.150, terminado sobrándome 6 vidas.
José de la Rosa Artés

GAIN GROUND
400.100, pero porque me tenía que ir a un cumpleaños.
Sergio Marcos Martín

WORLD CUP ITALIA'90
Gano a las mejores selecciones con todos los equipos.
David Pérez Pujol

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
110.200, con 4 vidas, 3.600 monedas, brazalete poderoso, pelota telepática, polvo teleport, bastón volador, los dos medallones, la piedra Hirotta, la carta y las dos vitaminas mágicas A y B y sin continaciones.
Juan Gambín Adán

LAND OF ILUSION
380.100, terminado con 27 vidas y sin continuar.
José Manuel Pérez Jiménez

GAME GEAR

HOME ALONE
20.000 puntos, sin trucos y engañándoles con 3 vidas.
Gorka Caballero

SONIC II
600.000 puntos, más de 15 vidas, 6 esmeraldas y 6 continuaciones.
Desiderio Ondo

SUPER KICK OFF
España 65 - Inglaterra 0, 2 tiempos de 10 minutos.
Julia Mandaña Codina

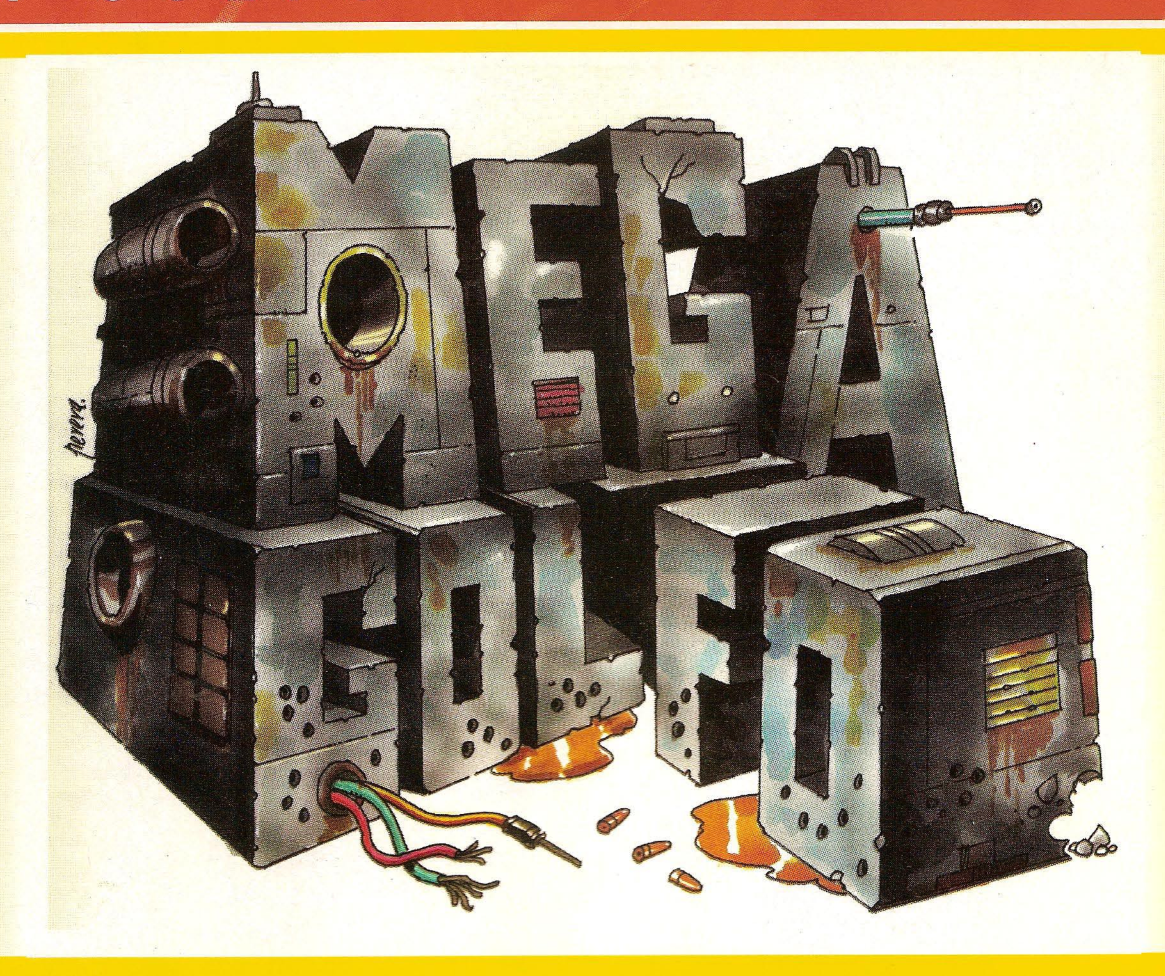
DONALD DUCK
254.000 puntos, con cuatro vidas de reserva y sin continuar.
Enrique Morales Alemán

EL CUPON DE LOS FIERAS

Rellena este cupón con tus puntuaciones, y posiblemente, las verás publicadas en esta lista. Siempre, claro está, que no haya alguien bastante más fiera que tú, razón por la que no publicaremos la dirección entera, no sea que os deis de bofetadas unos con otros.

NOMBRE ______________________
DIRECCION ______________________
JUEGO 1 ______________________
CONSOLA ______________________
PUNTUACION ______________________
CONDICIONES ______________________
JUEGO 2 ______________________
CONSOLA ______________________
PUNTUACION ______________________
CONDICIONES ______________________

Envia este cupón a **LOS MEJORES** Mega Sega, Avda Betanzos nº 60, Semisótano A 28034 Madrid... solo si eres el mejor, saldrás en los papeles.



Veo que a nadie, excepto a Barbara Belmonte Zaragoza de Alicante (¿?) y a alguna que otra persona más, le ha interesado mi adivinanza del mes pasado. No os preocupéis, me tomaré la revancha, este mes no hay adivinanza, además también tengo que decir que las personas que han escrito contándome su solución no han acertado. Estrujaros un poquitín más la cabeza en busca de la solución, tampoco es tan complicada.

Hay un tío listo que me ha enviado su carta escrita sobre papel higiénico, bien, lo que habitualmente se hace con el papel de este tipo es depositarlo en su zona habitual, o sea el servicio, después se utiliza el sistema de control de tan sofisticado aparato hidraúlico y ¡hala! por el sistema de alcantarillado que se pierde. Y, de la tan preciada hoja (por supuesto, para su dueño) nunca más se supo. A ver si alguno se da por aludido y no vuelve a repetir la hazaña. Gracias a Iván por su dibujo de Fatal Fury, siento mucho no tener sitio para publicarlo.

Sigo esperando vuestras rencorosas cartas, ahora, aún no hay nadie que se me haya acercado a la suela del zapato. Estoy empezando a pensar que eso que dicen los entendidos del tema acerca de que las consolas comen el cerebro de los usuarios es verdad, parece que estaís todos amuermados. ¡Venga hombre! ¿Dónde está esa garra, esa furia?

METRO LISTO

¿Qué tal metro noventa?
Espero que sigas de tan mal humor y tan malas pulgas como siempre, con esa manera especial de contestar esas cartas tan insolentes y aburridas que te envía la gente. Pero chico, ¡qué le vas a hacer, se supone que te pagan para contestar a las cartas!
En realidad, y antes de que me critiques opino que esta revista Mega Sega me ha parecido bastante comercial (es la primera vez que la leo), no está nada mal, habla de lo que su propio título indica: es decir vídeo juegos, opiniones y demás de Sega.
En cuanto a los pies de foto, la verdad, ni tanto ni tan calvo, créeme, los he visto peores.

Mega Bassinger
Almería

GOLFO: Bien, gracias por tus opiniones chavalín. Oye, debes tener algún tipo de fijación o estar aún viviendo en el pasado, sería bastante molón haberse apodado Mega Stone o Mega Schiffer, pero Mega Bassinger. ¿No serás como ese que Paco Lobatón andaba buscando y que por lo visto estaba enamorado de Marilyn Monroe? ¿Sois amigos o lo tuyo es envidia? Si sigues así, llegarás a más....

TOTALMENTE PERDIDO

Quiero hacer un voto a favor de las recreativas, ya que gracias a ellas he conseguido mi gran amor. Yo nunca he tenido éxito con las chicas así que nunca he tenido el valor de entrarle a una. Por una pequeña cuestión física, tengo que ir todos los días a la piscina, y en el bar del polideportivo hay una máquina recreativa, llamada PANG por más señas. Un día después de la piscina fui a jugar a esta máquina, un rato después llego una chica y me pregunto si podía jugar a dos jugadores conmigo, le conteste que sí, y hoy, ya llevo una temporada saliendo con ella. ¡Para que luego digan que las máquinas no sirven nada más que para perder dinero!

P.D: Recuerdos al "Chino" y al "Perea"

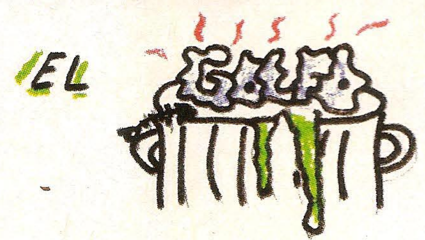
Aitor San Roman Aute
Guipuzcoa

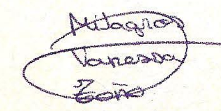
GOLFO: Esto parece el consultorio de la Srta Pepis. De verdad, ¡sin comentarios!









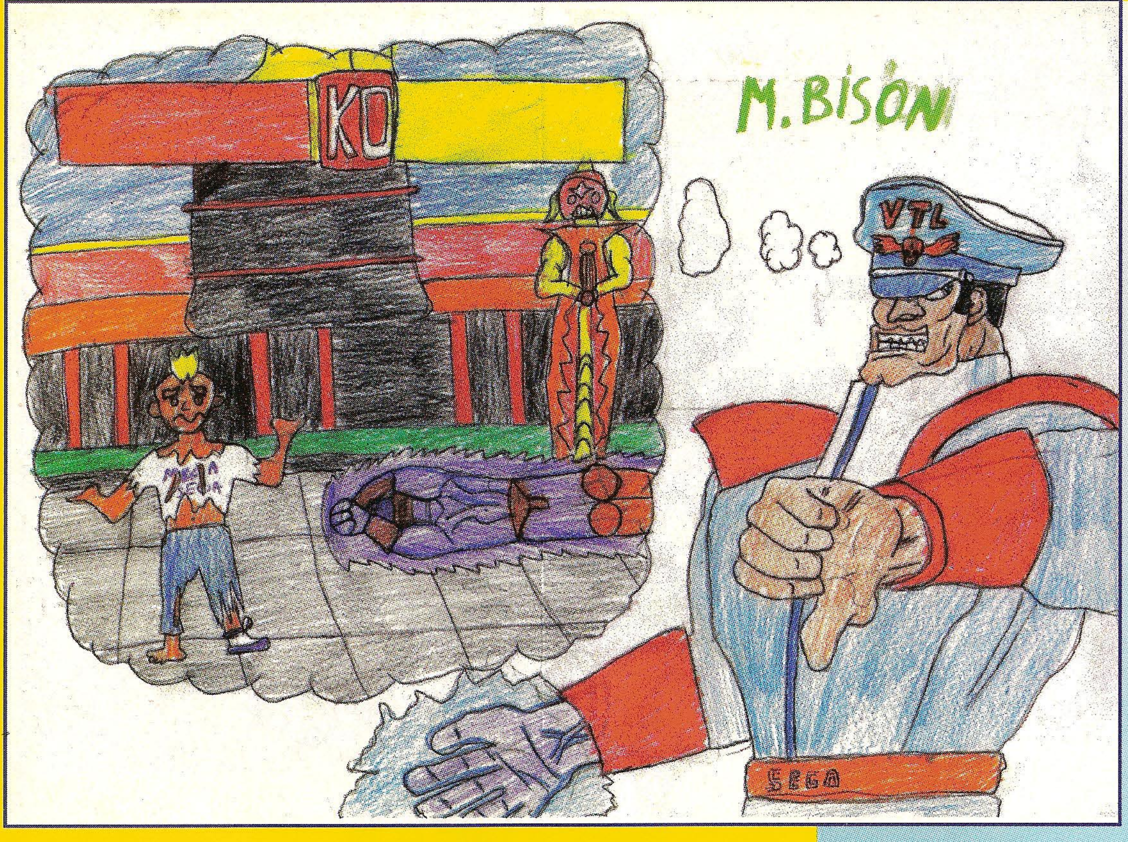


COMPASIVO

Te escribo esta carta movido por la compasión. No suelo hacer obras de caridad así como así, pero tu caso es especial y diferente. Te imagino en la parte más lugubra de ese semisótano plagado de cables, pantallas y resplandores azules, zumbidos eléctricos... relegado a una tarea de tercera categoría, por incompetente (a quién si no iban a confiarle la pesada y tonta tarea de responder cartas). Descargas tu ira y frustración sobre las personas que, gracias al buen trabajo de tus compañeros (pobrecillos ellos) te dan de comer. Por si fuera poco miserable tu existencia, sé de buena tinta que eres hermano ilegítimo de Mario. ¿Se puede ser más desgraciado? Medita si eres capaz de hacerlo y ve alimentando la idea del suicidio, será el fin de tu miseria y sufrimiento y un alivio para nosotros los seres humano normales.
Te compadece

Alex Quintana Tomás
Barcelona

GOLFO: ¡Tú niño! ¿Qué pasa? ¿No tienes otra cosa que hacer más que escribir cosas sin sentido y faltas de moralidad? ¿Saben tus padres que te dedicas a escribir este tipo de cartas? ¿Alguna vez has pensado en hacer la carrera de filosofía? ¿Te gusta la butifarra con chorizo? ¿Encontrarás agradable esta respuesta? ¿Les gustará a los niños que un personaje como tú lea la revista? ¿Bajará el dólar? ¿Serán las consolas más baratas en diciembre? ¿Tendremos un Sonic XXXVII dentro de un par de años? ¿Después de Robocop vs Terminator llegará Robocop vs Correcaminos? ¿Me estoy volviendo loco? Estas y más respuestas en tu sección favorita de la única, la auténtica, la original, la más loca, la más increíble revista del mercado: MEGA SEGA.



LA PANDILLA BASURA II

Cuando comence a leer la revista he de reconocer que incluso me gustaste (en el buen sentido de la palabra), me gustó tu manera de constestar cartas, eras original, pero ahora me pareces la persona más odiosa y detestable que puede existir. ¿Cómo te atreves a contestar a un chico diciendo que es asqueroso? Creo que a tí, te expulsaron del colegio por arrojar mocos a tus compañeros de clase.
En el número seis de vuestra revista publicásteis una carta de unos tíos que se deben creer muy "punkies", sí, esos, la Pandilla Basura, por llamar mocosos al resto de chicos que escriben a esta sección. Me parece que los únicos mocosos son ellos y que de su "Cutrepandilla" no quieren ser ni las ratas.

El trio Calavera

GOLFO: Con ese nombre, no pienso molestarme en contestaros. Voy a buscar en mi archivo de varios (o sea la papelera), a ver si consigo despertar a la Pandilla Basura y se encargan ellos mismos de contestar vuestra fantasmagórica carta. ¡A ver, los de la basura salir de una vez!

FUERA COMPETENCIA

Estoy super enfadado por lo .... (un poco malsonante) que llegan a ser en las revistas de videojuegos.
Antes me compraba la revista que supongo todos se compran. al principio todo iba bien, la revista era buenilla, se quejaban de tener poco espacio cuando llenaban la revista de publicidad y añadian a los dibujos y los trucos unos estupidos cometnarios que daba asco leer. Pero cuando llegó la Super Nes todo fué de mal en peor, siempre se llevó las mejores puntuaciones (la dichosa máquina esa de las SNES) y en una comparativa que hicieron (ellos siempre decían que las comparaciones son odiosas) cometieron un error en una de las pocas cosas en las que Mega Drive supera a la máquina de sus sueños, claro que después fue rectificado en la sección menos leída de la revista (como no), además nunca ponían en los reportajes los juegos que próximamente iban a salir para Sega, y sí para SNES, máquina a la que continuamente se referían
con el nombre de "La 16 bits de Nintendo", "El cerebro de la Bestia", etc, mientras que las de Sega siempre eran consolas. Pero la gota que colmó el vaso fué que pusieran (palabras textuales) que sentían "una especial atracción por la Super Nintendo". Luego salió una revista sólo para consolas Sega, pero era igual, a los juegos malos los piropeaban y a los buenos los tumbaban, por todo esto fuí a mirar la página editorial y ...AAAAARRRG, todo igual que la otra, la misma editorial, los mismo tíos. Total, que como no había otra cosa seguí comprándola, hasta que un buen día encontre algo nuevo en el quiosco: Mega Sega. Deberíais poner un poco de publicidad en la revista (un poco), para que sepamos dónde encontrar los cartuchos. Por cierto, esta carta va dirigida a todos aquellos ... que se compran esa revista de .....

Miguel Angel
Madrid

GOLFO: Eso es sinceridad y lo demás son tonterías. Gracias. Un discurso de lo mejorcito, ya les gustaría a algunos político tener la labía que tiene este chico. ¡Que vayan tomando nota!
P.D. Tres cartas como la tuya todos los meses y tengo la sección resuelta.





COMENTARIO

Buenas:
No sé para qué narices me molesto en escribir a un tio que va a coger mi carta, va a leer únicamente la cabecera y va a tirarla a la basura. De verdad, si no fuera porque a veces es divertido (que tampoco se lo crea que esos ramalazos de genialidad no me parecen que sean suyos propios), otras veces no deja de ser un pedante. ¡Hala tío, cómprate un bosque de duro y piérdete!

GOLFO: Escribes porque a pesar de todas las tonterías que digais, os gusta que os costenten mal y os traten pésimamente, seguid así, cariñines mios.

QUE CRUZ

Hola:
Solo te escribo para que sepas que tu sección debería estar en el Guiness por batir todos los records de mal gusto. Aun así, como ves, me la leo, creo que solo para disfrutar al leer los insultos que te lanzan y que comparto en la mayoría de los casos. Pienso que la revista debería utilizar estas páginas para hacer una sección util, que realmente sirva para algo y dejar de desperdiciar cuatro páginas todos los meses.

Tarzan

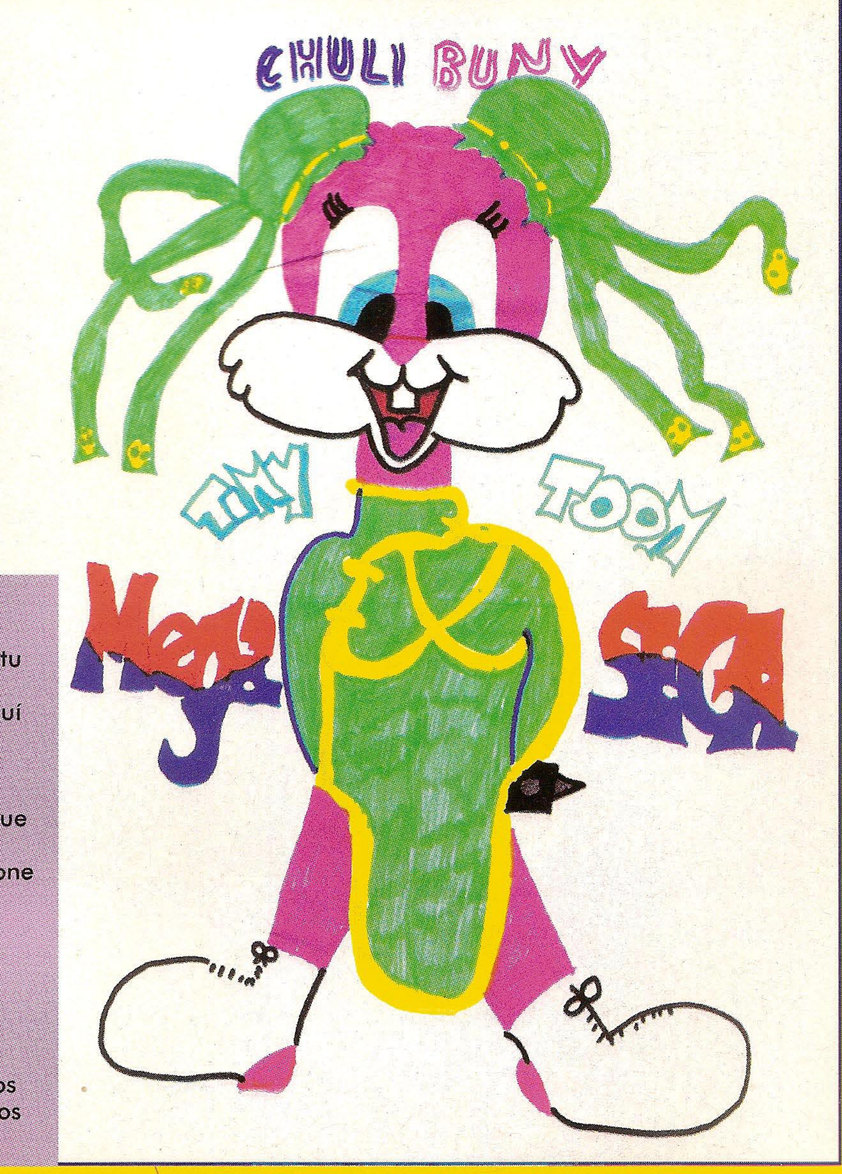
GOLFO: Mira tio, esgorfiate los cirulos y reciclate los cigotos, después corre a Lourdes y ponle una vela a Santa Rita, patrona de los imposibles, a ver si recibes un soplo de inteligencia, más que Tarzan me recuerdas a la mona chita, ala ankawua.

SI, MUY CRITICOS PERO...

Después de comprarme el número 7 de la revista y dirigirme a tu sección, cuál fue mi sorpresa al enterarme de que un tal Angel Fraile, se dirigía a mí para darme un consejito. Pero es que seguí leyendo y resulta que el consejo era múltiple, vamos para casi todo el mundo que lee la revista. Bueno la cuestión es que me gustaría contestarle y............ (se extiende a lo largo de toda la hoja con un rollo verdaderamente angustiante, vamos Angel, que se meten mucho contigo y están pidiendo guerra a gritos).
Por cierto, acércate a la consulta de un psicólogo a que te solucione el problema que tienes con la envidia que te corroe porque los demás podamos terminar los juegos en el nivel difícil y tú no.
¡Ah! Creo que la solución al problema de la elefanta es que está embarazada.

The Art Crew

GOLFO:¡Otros listos! ¡Que no, que no es tan fácil! Aquí los únicos que necesitan una visita al psicólogo sois vosotros.¡Vamos, dios los cría, ellos se juntan y la policía los amontona!



A OJO

DRAGON'S REVENGE

MEAN MACHINES EXCLUSIVE

El mejor juego del millón jamás visto en cualquier sistema, Dragon's Fury vuelve con una secuela, se llama Dragon's Revenge. Viene de Tengen y tiene una pinta terrible.

¿Qué podemos decir? Se trata de un juego de máquina del millón y al igual que Dragon's Fury tiene un montón de pistas, con unos fondos destelleantes, de lo más atmosféricos, con criaturas que tendrás que destrozar con la bola para llegar a los niveles de bonificación. Hay incluso una especie de historia, una tía con muy poca ropa, que en realidad es un dragón ha capturado algunos chicos y chicas de buen corazón (que a pesar de ello también llevan poca ropa), para meterlos en burbujas. Sólo los podrás rescatar recogiendo puntos y terminando los ocho niveles de bonificación.

Los niveles de bonificación son muy diferentes de los de Dragon's Fury, como podrás deducir a partir de las capturas. Unos diseños surrealistas, que incluyen bellezas semivestidas, y el emocionante movimiento de la bola dan una sensación de realismo verdaderamente chula. Las tareas de bonificación incluyen el destrozar pájaros, aplastar arañas y una especie de extraños duendes que te arrojarán sus cabezas. Si terminas con éxito uno de los niveles de bonificación liberarás a uno de tus amigos de las garras del dragón, dándote una estupenda bola de oro que supone cuatro veces más puntos durante un tiempo limitado cuando vuelvas al tablero adecuado.

Ha habido una avalancha de juegos del millón últimamente, Sonic Spinball y Virtual Pinball por nombrar dos, pero no tienen nada que hacer frente al campeón.

BALLS LEFT 1 SCORE 48920

▼ *Mogollón de esferas en este súperjuego.*





GON'S
ENGE









▲ Unos gemelos que de verdad merecen la pena



Los robots turbo propulsados parecen ser los héroes más populares de los juegos de consola y nunca deben descartarse, Micro Prose ha elegido este tipo de sujeto para que ocupe el papel estelar en su nuevo lanzamiento para Mega Drive, Tinhead.

La misión de Tinhead en esta plataforma de cuatro niveles compuestos de múltiples secciones consiste en acabar con los planes del malvado Grim Squidge que está capturando sistemáticamente todas las estrellas que pueblan el cielo. Corre, salta, gira, y dispara a lo largo de tu camino repleto de malvados y después introdúcete en un saltador espacial o en un uniciclo pero nunca olvides que la vida de un robot no es un camino de rosas.

El destino es encontrar la estrella especial de todos los niveles y después luchar en el puerto para acceder a la siguiente sección. Existen bonificaciones y niveles ocultos y más de una forma de terminar el juego. Próximamente, un estudio completo.

▲ "Yo tengo un dinosaurio lechero, no es un dinosaurio cualquiera..."

▲ Oye chaval, ¡ten cuidado porque se te están calentando los cascos!

▲ No hay nada como un poco de Gim Jazz para estar en forma.

▲ ¡Que me la pego...!



1 JUGADOR	PRECIO	PCF
	POR	MICROPROSE
	DESDE	ENERO

PORCENTAJE TERMINADO



Castlevania
THE NEW GENERATION

Konami tiene un juego de Castlevania completamente nuevo para Mega Drive. Su subtítulo es "The New Generation" y continúa con la exitosa serie de plataformas que antes pertenecía en exclusiva a Nintendo.

De todos los títulos de Konami, puede que Castlevania sea el más esperado y todos tenemos la ilusión de que esté al nivel de los estándares sentados por Castle-vania IV. Una versión a medio terminar del juego ya ha tenido el placer de estar en nuestra oficina, y juzgando a partir de esto, el juego tiene buena pinta.

La saga Castlevania sigue la pista de un cazador de vampiros errante llamado Simon Belmont, cuyos enfrentamientos con el Conde Drácula son ahora legendarios. Sin embargo, los seguidores de la serie se sorprenderán al comprobar que Belmont ya no es el héroe de la historio, sino que en su lugar aparecen dos personajes llamados Eric Lecarde y Jonny Morris.

Jonny pertenece al linaje de Belmont y práctica el deporte familiar con un látigo conocido cariñosamente como "Matavampiros" para lograr su propósito, que es acabar con Drácula. Al contrario que Jon, la confianza de Eric recae sobre un arpón para brujas, con el que piensa vengar la muerte de su novia.

Al proporcionar dos nuevos héroes, Konami se ha visto obligada a extender el juego ofreciendo poderes individuales a Eric y Jonny. Las novedades continúan con tres niveles especiales para cada personaje en el que se aprovechan las ventajas del látigo de Jonny o la lanza de Eric. Konami ha empleado mucho tiempo para que Castlevania para Mega Drive sea tan chula como sus familiares. Muy pronto te ofreceremos un espectacular análisis de este prometedor juego.

▲ *Con que "huesitos", ¿eh?. Bueno al menos no soy enano. ¡Enano!*

1 JUGADOR	
DESDE	PRONTO
POR	KONAMI
PRECIO	PCF

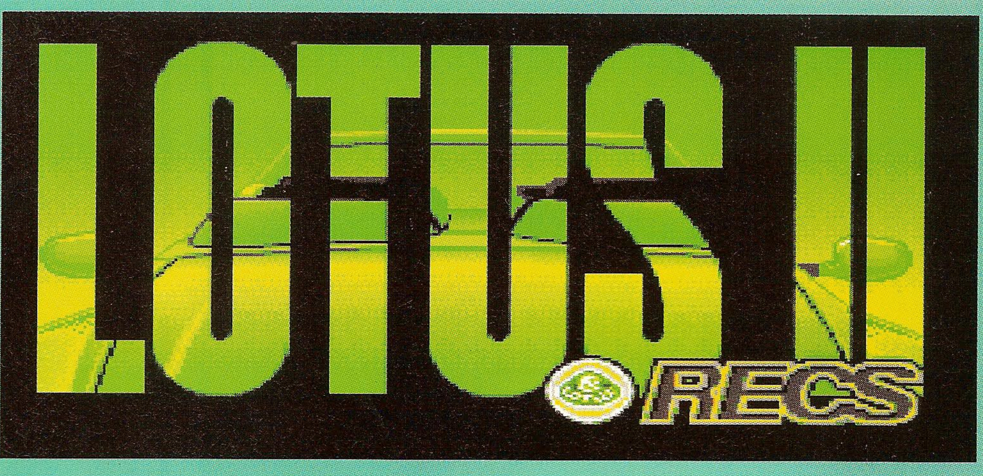
PORCENTAJE COMPLETO

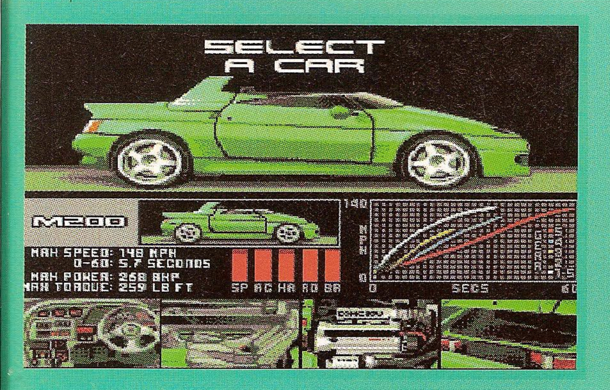


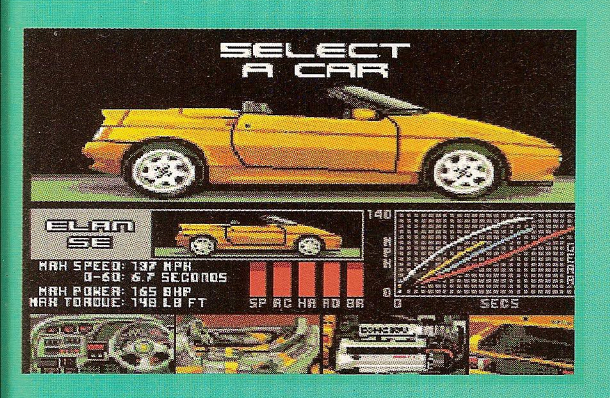
THE ANCESTORS OF THE BELMONT FAMILY ARE DOOMED TO CONFRONT THE POWER OF EVIL INCARNATE......DRACULA!

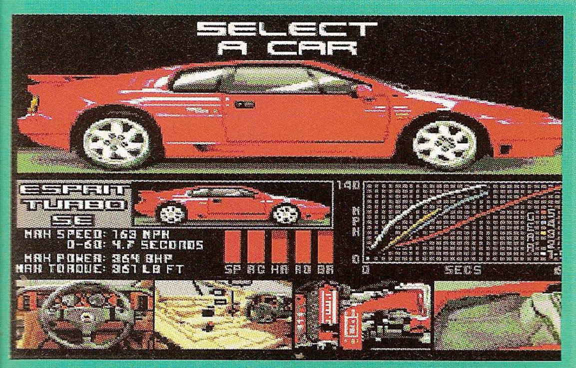
▲ ¡Círculo! ¡Vete a casa!

▲ ¡Círculo! ¡Deja de seguirme! ¡Vete a casa!

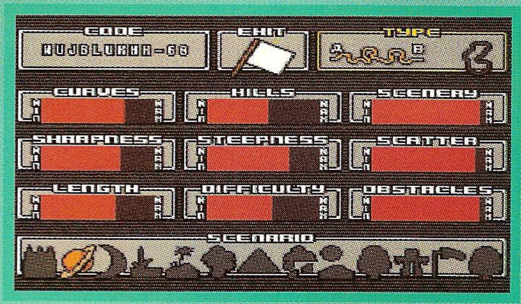








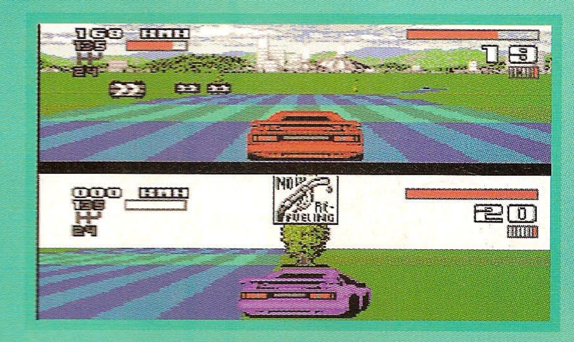


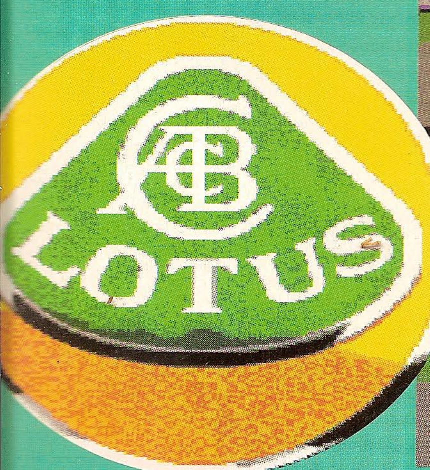


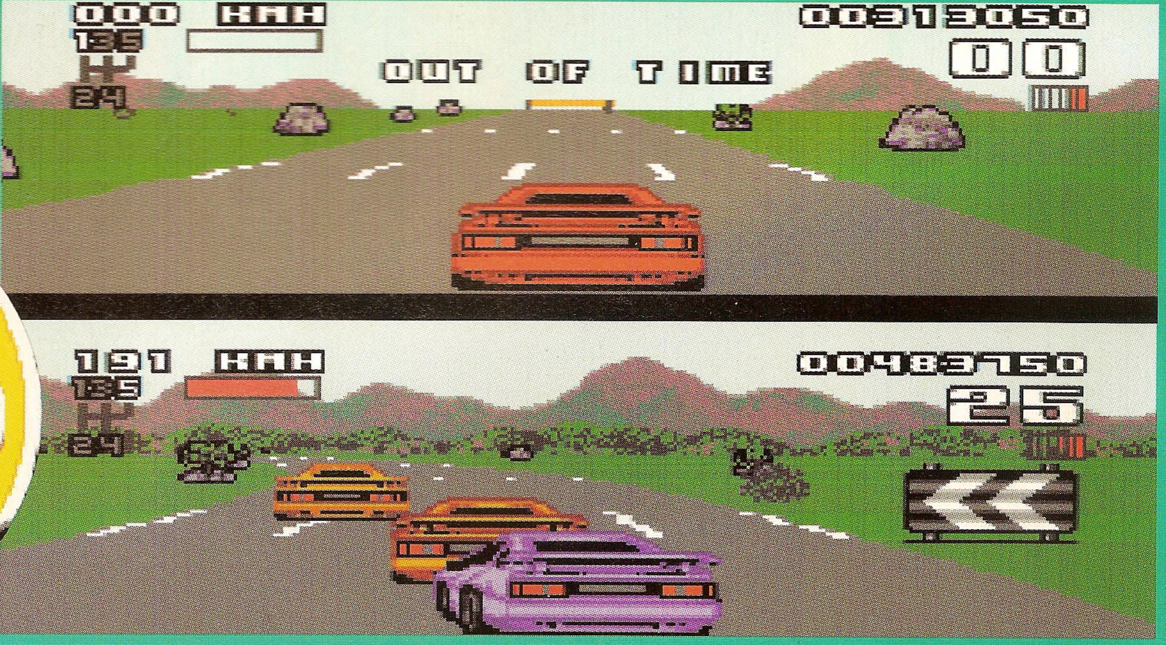
Abróchense los cinturones y calienten motores para la carrera más importante de su vida en Mega Drive. Se trata de Lotus II: RECS, la secuela al estupendo Lotus Turbo Challenge de EA y pronto puede que te lleve por delante.

Sumérgete en el asiento de un supercoche Lotus y bien contra la máquina o contra un colega en una divertida pantalla de carretas, conduce, conduce como el viento más de 13 misteriosas y maravillosas pistas en las que el tiempo es tu enemigo mortal y tus reflejos y entusiasmo tus únicos aliados.

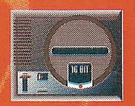
Casa una de las 13 pistas presenta nuevos retos a los que enfrentarse, el viento te saca de la pista, la nieve cubre por completo la carretera, por lo que prácticamente tienes que imaginarte el camino, obras en la carretera pueden obstaculizar tu estampida hacia la victoria y troncos caídos te sacarán de la carretera. Elige uno de los tres supermodelos, un Esprit, un Elan o un M200, luego decide si deseas un cambio de marchas automático manual, sintoniza la radio y entra en RECS, donde podrás adaptar las pistas a tu gusto, alargándolas, haciéndolas más complicadas, con más coches u obstáculos y demás. Sin embargo no hay choques espectaculares en pista (una de las condiciones de la licencia) pero el juego es impresionantes. Estáte al loro del próximo artículo que aparecerá en MEGA SEGA.

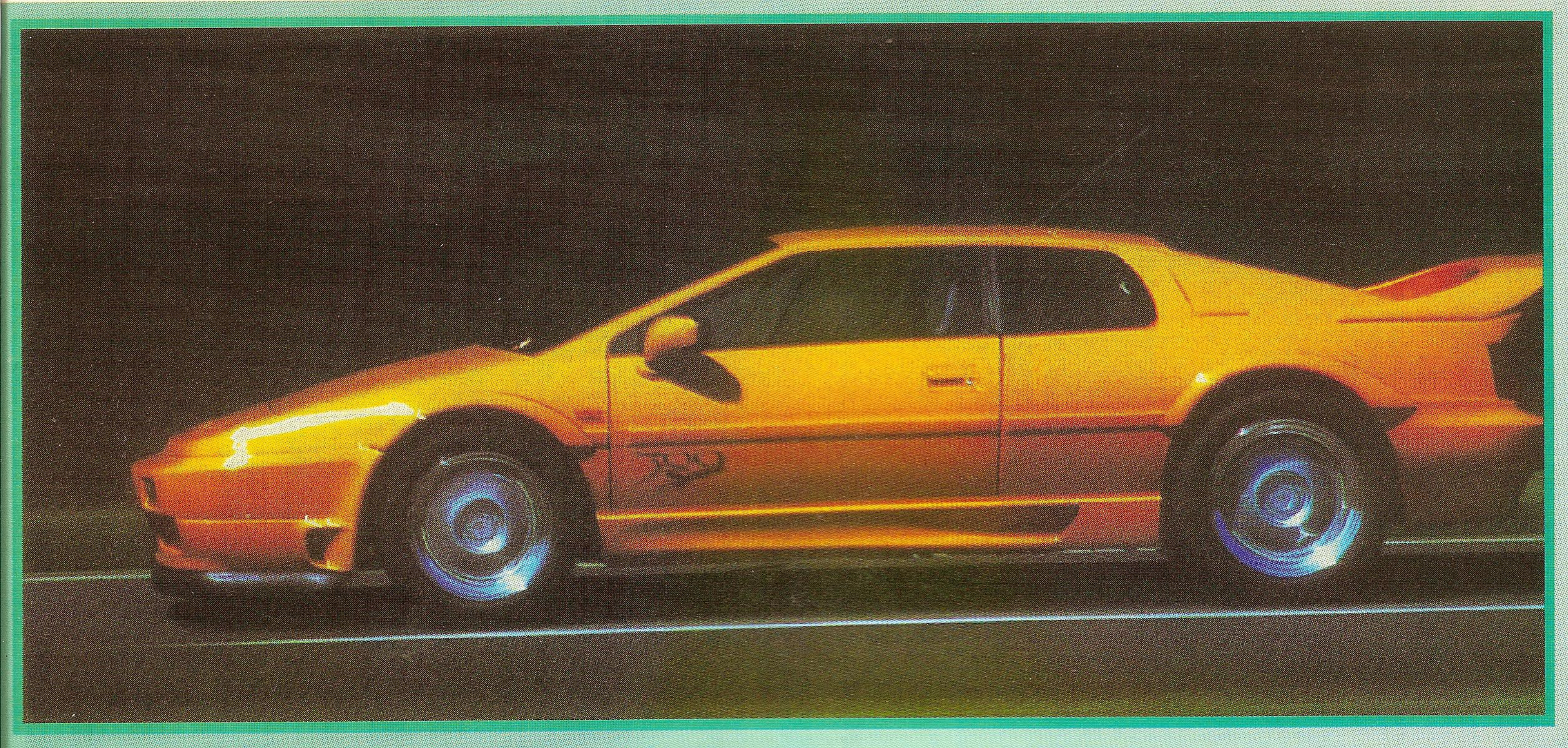


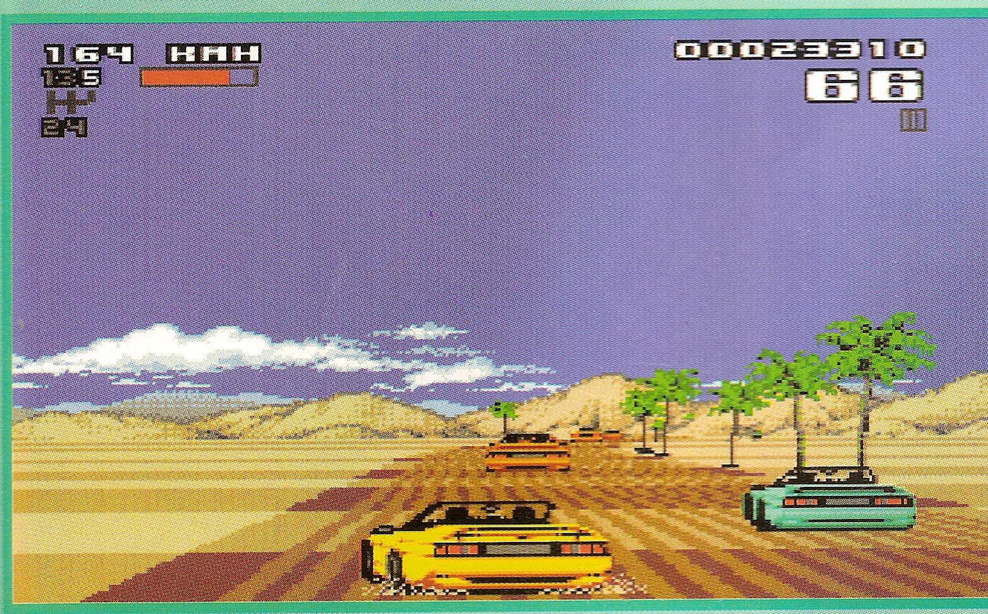




▲ *Así vienen luego esos multazos de la DGT que nadie quiere pagar.*







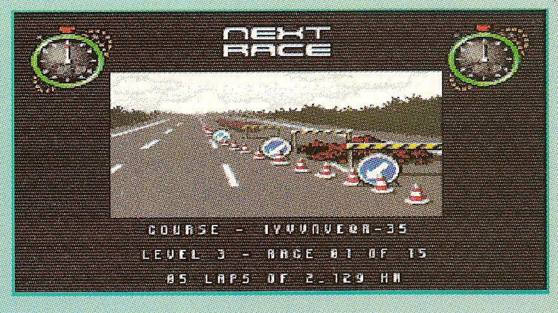
▲ *Cuando las vecinas me vean a bordo de este carro seguro que se creen que ya no curro en MEGA SEGA.*

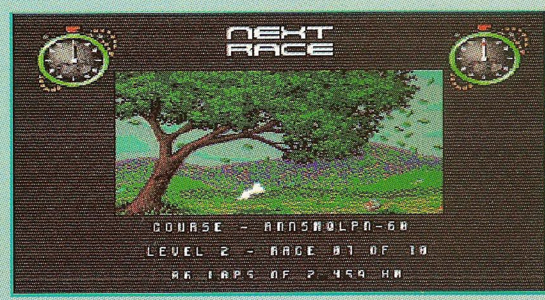


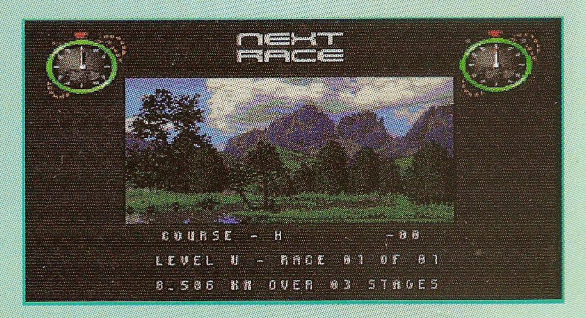
1-2 JUGADORES	DESDE	DICIEMBRE
	POR	SEGA
	PRECIO	PCF

PORCENTAJE COMPLETO











En Febrero del próximo año la ciudad noruega de Lillehammer celebrará los XVII Olímpicos de Invierno. Para festejar este acontecimiento potencialmente espectacular US Gold ha sido el afortunado elegido para crear el único videojuego, por encargo del Comité Olímpico Organizador de Lillehammer, ¡nada menos!

▲ ¡Oh no! ¡He olvidado lo que tenía que hacer!

▲ Aquí vemos una instantánea de nuestro valiente colaborador.

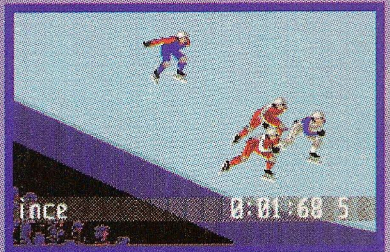
¡ES OFICIAL!

Aunque trabajan estrechamente con el COI, US Gold tiene libertad absoluta para utilizar todas las mascotas e imágenes comerciales de los Juegos Olímpicos de Invierno. La consecuencia para el jugador es que el juego tendrá exactamente el mismo aspecto que los juegos olímpicos de Lillehammer. No es una falacia, es la pura verdad. Para capitalizar aún más las apetitosas ventajas publicitarias US Gold planea lanzar un paquete promocional de edición limitada antes del lanzamiento del título en Diciembre. Evidentemente esto aumenta todavía más el atractivo del juego para nosotros, los consumidores, sin embargo, títulos similares han sufrido una historia bastante inestable en las consolas. ¿Ofrece Winter Olympics algo nuevo, en relación al juego, que le diferencie de los disfrazados golpeadores de botones de los últimos años?

▲ ¡Maldita sea mi suerte! Alguien más alto que yo ha debido de encenderlo antes.

1-4 JUGADORES	
DESDE	DECEMBER
POR	US GOLD
PRECIO	PCF
PORCENTAJE COMPLETO	

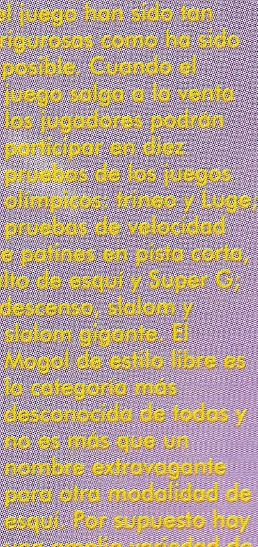




▲ ¡Cuidado chicos! ¡allá voyyyyyy!

JUEGOS OLIMPICOS DE INVIERNO

Los equipos de investigación y diseño de US Gold encargados de Winter Olympics tuvieron permiso para acceder a todos los escenarios olímpicos; montaron en los trineos y visitaron todas las pistas de descenso. Las interpretaciones de todas las pruebas que aparecen en el juego han sido tan rigurosas como ha sido posible. Cuando el juego salga a la venta los jugadores podrán participar en diez pruebas de los juegos olímpicos: trineo y Luge; pruebas de velocidad sobre patines en pista corta, salto de esquí y Super G; descenso, slalom y slalom gigante. El Mogol de estilo libre es la categoría más desconocida de todas y no es más que un nombre extravagante para otra modalidad de esquí. Por supuesto hay una amplia variedad de botones relacionada con estas pruebas como el patinaje y el trineo donde la gran velocidad y la resistencia son esenciales. En general, no obstante, el juego se describe mejor como Juegos de California sobre hielo.



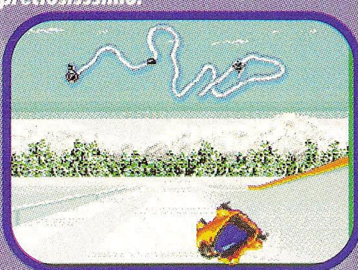


▲ ¿Por qué tengo que empujar siempre yo?



▼ Como vemos el logotipo es preciosisssimo.



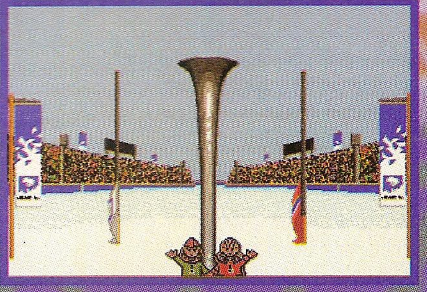






▲ ¡Eh tío! ¡te has equivocado...!



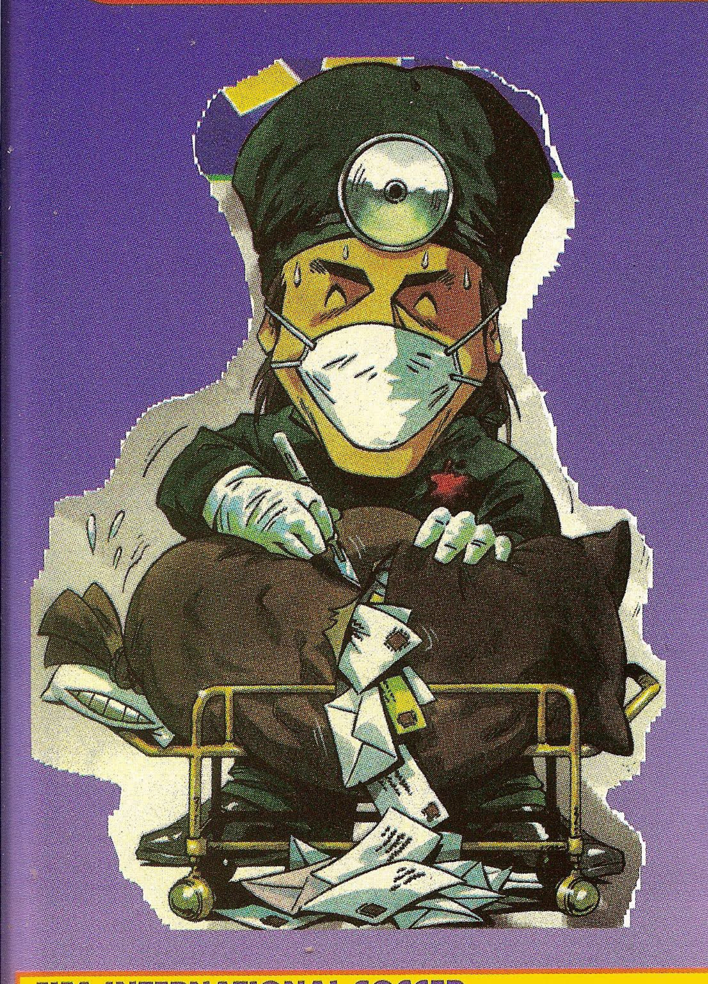


▲ ¡Hola! Somos las azafatas del Precio Justo en misión especial.

LA OPINION DE LOS EXPERTOS

Uno de los colaboradores de MEGA SEGA tuvo la oportunidad de acompañar a los representantes de US Gold hasta Noruega donde tuvo el valor de participar en el circuito de las pruebas de trineo contando únicamente con la protección de un casco y una gran jaula de metal. ¡Menudo héroe! ¿verdad? Además se las ingenió para visitar la mayor parte de los escenarios olímpicos y reconoce que está impresionado con todo el ambiente de Lillehammer, él y todos los miembros de las revistas "rivales". Básicamente, cuando llegue el momento del análisis podrás asegurar que nuestra información es de primera mano.

PREGUNTAS y RESPUESTAS



Para que no os sentais perdidos en vuestros juegos favoritos, abrimos en este número de julio, una nueva sección dedicada a responder todas vuestras preguntas (siempre y cuando nos sea posible, pero no tengais duda alguna de que por lo menos lo intentaremos) referentes a cualquier tema, sobre todo aquellas que el Mega Golfo nos roba, porque muchas de ellas deberían ir en esta sección, pero como merodea por la redacción y está hecho un ladrón de tomo y lomo, ¡qué le vamos a hacer!

Dirigir vuestras preguntas a:

P+R Mega Sega
Avda Betanzos nº 60, Semisótano A
28034 Madrid

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Hola, he visto el anuncio del juego de fútbol de EA que publicasteis el mes pasado, me gustaría saber un par de cosas del él:
1. ¿Cuánto cuesta el cartucho?
2. ¿Dónde puedo encontrar el cartucho?
3. ¿Está el cartucho ya a la venta?
4. ¿Podríais publicar algún truco o serie de pistas?
Ager Cuadrado Tabarés
Guernica, Vizcaya
1. Pobrecillo, te podríamos decir cuánto va a costar, ¡pero aún no tenemos listas de precios! De todas formas, 7.000 Pta o 8.000 Pta sería un buen precio.
2. En cualquier distribuidor Sega de tu ciudad.
3. Para cuando leas estas líneas, probablemente sí.
4. Todo se andará si la vara no se rompe.

JURASSIC PARK

Holá, me llamo Alvaro, tengo una Mega Drive y una serie de preguntas:
1. Me han dicho que en el Jurassic Park se pueden controlar otros dinosaurios, además del raptor.
2. ¿Cómo se manejan estos dinosaurios?
3. ¿Cómo se pide el modo Gore del Mortal Kombat?
4. ¿Cómo se maneja el goro?
Alvaro Gutiérrez
Madrid
1. Siempre estamos igual, "me han dicho que patatín, me han dicho que patatán". Anda, confirmar que vuestras fuentes de información son fidedignas.
2. Te remito a la respuesta 1.
3. Lo publicamos el mes pasado, pero te lo voy a recordar de nuevo: en la pantalla de presentación, cuando aparezcan las letras blancas sobre fondo gris, pulsa estas teclas según el orden que te indico: A, B, A, C, A, B, B.
4. ¿Como se maneja el qué?

UN POCO DE TODO

Hola, soy Gonzalo y me gustaría haceros unas preguntas:
1. Tengo el Street Fighter II para Mega Drive, ¿me podríais decir algún truco?
2. ¿Qué Sonic crees tú que es el mejor: Chaos, Spinball o el Sonic II?
3. ¿Qué juego es mejor: Fatal Fury o Mortal Kombat? Dímelo como global respecto a gráficos, ataques....
4. ¿Se pueden utilizar juegos traídos de USA o Japón en el CD I? (Son más baratos).
5. ¿En qué consola podremos ver esta clase de piraterías?
Gonzalo Silla Gozalvo
Torrente
1. ¿Aún no te has leído nuestro especial de hace dos meses?
2. Chaos está bien para pasar el rato, Spinball es entretenido, pero de momento, el mejor es Sonic II, pero ya estoy muy aburrido de él, así que me quedo con Sonic Spinball.
3. Son diferentes, aunque en términos de jugabilidad me inclino por Fatal Fury. En lo que se refiere a gráfi-

cos, me quedo con Mortal Kombat.
4. No, a no ser que tengas un cartucho especial.
5. En la misma Mega Drive.

SIMULACION y CIA

Hola, estas son mis preguntas:
1. ¿Qué simulador de vuelo me recomendarías para la Mega Drive?
2. ¿Qué tal es el juego LHX Attack Chopper? ¿Y el ABRAHMS Battle Tank?
3. ¿Hay algún truco para elegir fase en el juego James Pond 2: Robocod?
Angel Muelas Martínez
Guadalajara
1. Mig 29 es un buenb simulador, pero le falta ese algo que hace que un juego sea estupendo, pero mejor te pasas por la tienda y buscas F-15 Strike Eagle II.
2. LHX ha sido de lo mejor durante mucho tiempo en Mega Drive, pero ya vendrán cosas mejores. Del otro, bueno, no es nada del otro jueves, pero se puede jugar tranquilamente.
3. Mantente a la escucha.

CURIOSON

Hola, yo voy directo al grano:
1. ¿Va a salir el Super Street Fighter II The New Challengers para Mega Drive?
2. ¿Va a salir el juego de la novia de Sonic para Mega Drive?
3. ¿Va a salir Final Fight para Mega Drive?
4. ¿Cuándo va a salir el adaptador de Super Nintendo para Mega Drive?
Carlos Hugo Alonso
Móstoles, Madrid
1. Sí, léete las noticias de este mes e infórmate.
2. Te mantendremos informado.
3. No, sólo para Mega CD.
4. ¿El adaptador de qué? El día que eso salga, se acabó el mercado de las consolas. Hemos oído que existe algo parecido a eso que tú nos cuentas en Inglaterra, pero parece que los grandes fabricantes (leáse Sega, Nintendo) ya han tomado cartas en el asunto y no sabemos qué puede ocurrir.

BISOÑO

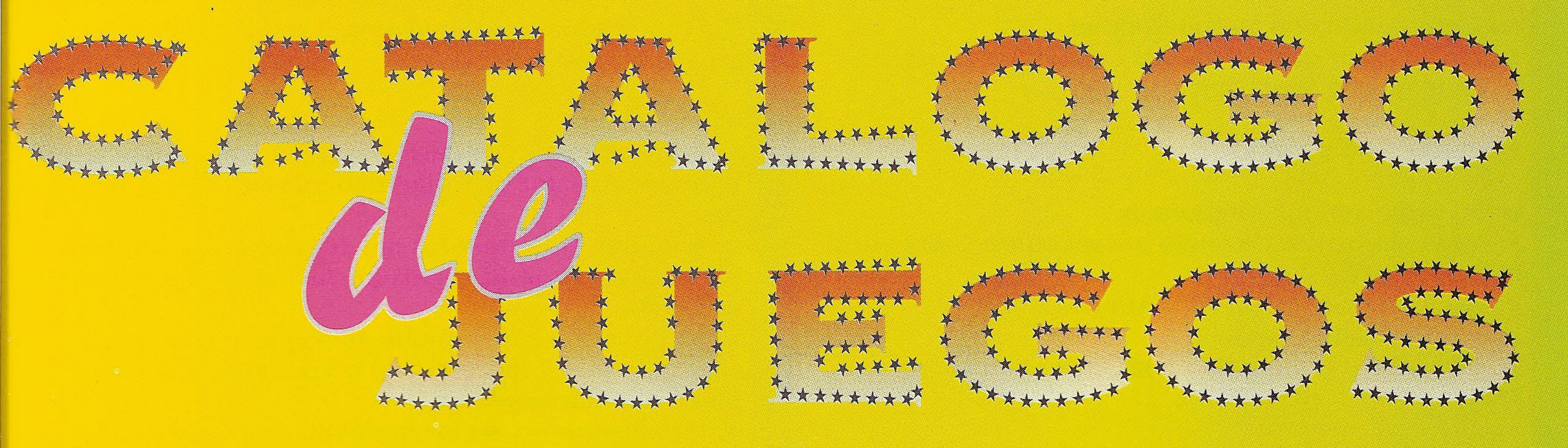
Soy un adicto a los videojuegos desde los tiempos del ZX Spectrum en 1982 y cada día estoy más flipado de lo que se puede hacer en términos de software de entretenimiento. Actualmente poseo una Mega Drive y un Mega CD y es la repera. Tengo algunas dudas que me gustaría que me resolvieras:
1. ¿Qué diferencias hay entre Mega Drive I y II aparte de las estéticas?
2. ¿Y entre Mega Drive y Sega Genésis?
3. ¿Qué función realiza el cable de mezcla suministrado con el CD que va desde el CD hasta la Mega Drive?
4. ¿Cuándo va a salir el juego Rebel Assault para CD que anunciasteis en el número 2?
5. ¿Hay alguna perspectiva para ver Street Fighter II en Mega CD?
Fernando del Buey Rey
Toledo
1. Son solamente estéticas, aunque Mega Drive II elimina el conector de radiofrecuencia y el de auriculares.
2. Ninguna, son modelos iguales pero con nombre diferentes salvando las distancias en el sistema de TF utilizado.
3. Es para que el sonido de Mega Drive pase por el CD y pueda ser reproducido o grabado en una cadena de alta fidelidad.
4. Próximamente, su lanzamiento en PC ya está anunciado.
5. De momento no, aunque ¿quién sabe?

STREET FIGHTER II

Mis preguntas son:
1. Tengo una Mega Drive japonesa y me he comprado los juegos Street Fighter II y Jurassic Park y no me funcionan. He oído que hay adaptadores ¿es eso cierto? Si es así, ¿dónde los venden y cuál es su precio?
2. ¿Cuánto vale el joystick para Mega Drive de 6 botones?
3. ¿Cuántos niveles de dificultad tiene el SFII?
José Guillén Jimenez
Teruel
1. Pobrecillo, en Mail Soft, Tfno (91) 380 28 92 quizá podrán ayudarte. ¡Comprad en nuestro país hermanos, es garantía de funcionamiento!
2. Según precio catálogo de Sega, éste cuesta 2.990 Pta, IVA incluido.
3. Puf, compruébalo tú mismo.

FUTURO ECONOMISTA

Quisiera hacer unas preguntas y dar una opinión:
1. ¿Cuántos cartuchos de Street Fighter II se han puesto a la venta?
2. ¿Bajarán los precios de los juegos para el 15 de diciembre o no?
3. ¿Es muy difícil hacer los movimientos de Street Fighter II para Mega Drive?
Me gusta mucho vuestra revista. Aunque no me gusta lo chulo que es Mega Golfo contestando las cartas.
Eduardo Galdaraonaza
Tafalla, Navarra
1. Por lo que nos ha contado una simpática chica de marketing de Sega, la primera semana se pusieron a la venta alrededor de 20.000 cartuchos; se vendieron todos. Posteriormente, pidieron otras 11.000 copias, y parece ser que también las han vendido. ¿Qué te parece?
2. Ah, ¡conque esperando que bajen los precios para pedir más cartuchos! ¿eh pillín? No, no lo sabemos, es como preguntarnos qué va a pasar con la economía el mes que viene.
3. No, basta con haber comprado Mega Sega número 5 y leerse el suplemento especial dedicado íntegramente a Street Fighter II.



MEGA DRIVE

688 ATTACK SUB

Una excelente simulación de submarino en la que tendrás que completar diez misiones como comandante de submarino americano, y seis como ruso. Aunque suene aburrido, es muy convincente y se lo recomendamos en especial a quellos que quieren algo diferente (con mucha "profundidad", iho, ho!).

GLOBAL 88%

ALIEN III

Un soberbio juego de plataformas de desplazamiento en ocho direcciones que te pone al control de Ripley, rescatando prisioneros y reventando aliens a izquierda, derecha y centro. Excelentes gráficos y una sorprendente banda sonora añaden mucha jugabilidad, aunque fastidia un poco que las acciones se repitan tanto.

GLOBAL 89%

ANDRE AGASSI TENNIS

Una licencia estupenda, pero tristemente desperdiciada por una programación muy básica y unos gráficos excesivamente sencillos, a pesar de todo es uno de los mejores juegos de tenis para Mega Drive.

GLOBAL 46%

BACK TO THE FUTURE III

Un juego de cuatro niveles basado en la famosa película. Los gráficos y los sonidos son excelentes, y el juego es muy divertido y alegre. El único problema es que es bastante fácil, y solamente los novatos de la Mega Drive sacarán provecho de él.

GLOBAL 77%

BATTLETOADS

Aún siendo como es una versión mejorada de un juego de 8 bits, Battletoads se deja jugar muy bien y es muy divertido. Sin embargo quizás sea demasiado difícil, lo que lo hace no apto para novatos.

GLOBAL 79%

BATMAN

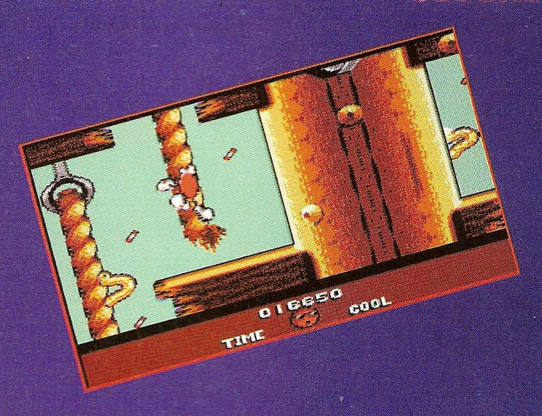
Los gráficos y los sonidos son verdaderamente tremendos y hay una gran cantidad de melodías rock para acompañar la acción en las plataformas. El único problema es que el juego es fácil, por lo que adictos a las plataformas, estais avisados.

GLOBAL 83%

BATMAN RETURNS

Grandes pero muy pobremente animadas figuras combinadas con una jugabilidad no muy por encima de la media de los juegos de plataformas y controles que no responden para producir un juego no muy original, pero con un aire gótico. Hace falta mucha habilidad para completarlo, si es que lo puedes soportar

GLOBAL 77%



BOB

Tiene todos los elementos necesarios para ser un juego excelente: unos buenos gráficos, música y sonido adecuados, te mantendrá acupado durante suficiente tiempo, pero le falta emoción.

GLOBAL 77%

BUBSY

Excelente, aunque no tan bueno como en un principio parecía. Guía al tigrecillo a través de las plataformas de este bravo juego.

GLOBAL 80%

COOL SPOT

Spot se ha ganado el derecho a llamarse extraordinario. Cualquiera que guste de un juego de plataformas encontrará en él su juego perfecto. Seguramente será todo un éxito. No te lo pierdas.

GLOBAL 90%

COLUMNS

La respuesta de Sega al Tetris es un excelente juego tipo puzzle. Hay una amplia variedad de opciones, incluyendo escenas a realizar en un determinado tiempo, como si fuera un arcade. Tres niveles de dificultad, nueve niveles de comienzo y un modo de juego doble, le dan al juego una gran jugabilidad.

GLOBAL 91%

CORPORATION

Un juego altamente original de espionaje en 3D. Eres un agente secreto que tiene que limpiar de corrupción la superpotente Corporación. Un juego de rol altamente adictivo. Muy recomendable.

GLOBAL 86%

COSMIC SPACE HEAD

Divertidísimas aventuras de una especie de marciano que ha perdido el norte. Lástima que sea tan corto en el aspecto de duración de juego.

GLOBAL 78

DAVIS CUP WORLD TOUR

Sin duda alguna creemos que éste es el mejor juego de tenis para Mega Drive. Ya iba siendo hora de que alguien lo consiguiera.

GLOBAL 90%

DESERT STRIKE

El finamente expuesto fin de este juego es tomar el control de un helicóptero de ataque y hacer lo que las fuerzas armadas deberían haber hecho con Saddam Hussein y sus fuerzas hace 12 meses.

GLOBAL 94%

ECCO THE DOLPHIN

Un clásico absoluto de la Mega Drive, que debe mucho al original, además de ser completa y totalmente adictivo. Una gran historia, unas animaciones de delfines alucinantes y un fantástico sonido, le hacen un contendiente muy difícil de batir en busca del mejor juego para Mega Drive.

GLOBAL 97%

EX-MUTANTS

El señor de los mutantes diabólicos está preparado para invadir la tierra. Pero los Ex-mutants lo van a impedir, siempre y cuando los ayudes. Un arcade estupendo, ¡qué haces que no vas a comprarlo!

GLOBAL 85%

FANTASTIC DIZZY

Para ser una repetición de un antiguo juego disponible para ordenadores de 8 bits, no está nada mal. Aunque podían haberse aprovechado más las capacidades de la Mega Drive. Aún así, es divertido.

GLOBAL 74%

FATAL FURY

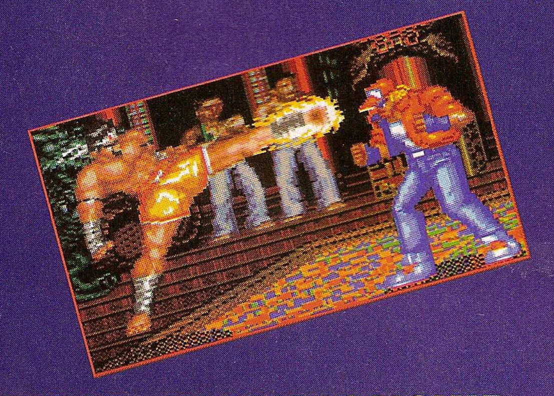
Juego de lucha realmente bueno, a la espera de Street Fighter II. Es una pena que no cuente más que con tres botones, pero es lo suficientemente adictivo como para pelearse todos los días con él.

GLOBAL 84%

FLASHBACK

Otra de las grandes estrellas del año, por no decir LA estrella. El excelente y fluido movimiento del personaje principal es algo nunca visto antes. No debería faltar en tu biblioteca de cartuchos.

GLOBAL 93%



F1 WORLD CHAMPIONSHIP

El mejor juego de carreras para Mega Drive, así de claro. Sus sencillos controles, la atmósfera tan real que crea, sus opciones y, sobre todo, su velocidad, son combinados para crear un todo casi perfecto.

GLOBAL 93%

F-22 INTERCEPTOR

Esta simulación de avión de combate es verdaderamente superior. Junto con todas sus características y opciones, hay alrededor de 100 misiones para probar y la élite de los pilotos también está incluida. Incluye un generador de misiones para que puedas crearlas por tu cuenta y riesgo. Algo que aquel que quiera pilotar un avión de combate debiera tener.

GLOBAL 93%

GALAHAD

Una excelente aventura arcade del tipo de Shadow of the Beast, Galahad está adornado con unos gráficos excelentes y un sonido explosivo. La jugabilidad es grande, con muchas cosas para hacer y niveles por conquistar. Un juego que te durará mucho.

GLOBAL 86%

GAUNTLET

Todo un clásico en una excelente conversión de Tengen. Además de disponer de un modo de cuatro jugadores, añade algunas opciones nuevas. Cómpratelo para saber cuáles son.

GLOBAL 94%

GENERAL CHAOS

Una verdadera pena, podía haber sido un buen juego.

GLOBAL 71%

GHOULS'N'GHOSTS

Ghouls'n'Ghosts es una excelente conversión del juego clásico de las máquinas de monedas, que combina unos inmejorables gráficos con un sonido genial y una jugabilidad a toda prueba. Es realmente un juego soberbio, algo que no deberías dejar escapar.

GLOBAL 93%

GOLDEN AXE

Golden Axe es una réplica perfecta de la máquina recreativa original que añade algunas opciones más como por ejemplo, batalla uno contra uno, una mini-misión para los novatos y algunos niveles más que no aparecían en la máquina original. Todo junto hacen de él una de las mejores conversiones de máquina recreativa. ¡No te lo pierdas!

GLOBAL 94%

GRANDSLAM TENNIS

También conocido en los Estados Unidos como Jennifer Capriati Tennis, este bien parecido simulador deportivo es tan bueno como Super Tennis para NES. La inteligente jugabilidad se ve tumbada por la lentitud de las figuras.

GLOBAL 85%

GUNSTAR HEROES

Un buen cartucho, tanto en apariencia como en las posibilidades de juego que ofrece. Gunstar heroes fija un nuevo estándar dentro de lo que son los juegos arcade en base a monigotes para Mega Drive. Además, es divertido.

GLOBAL 93%

HARDBALL III

Simulación de beisbol de alta calidad con multitud de opciones de juego y configuración. Si te gusta el beisbol, ya nunca vas a abandonar el televisor al que esté conectado tu Mega Drive.

GLOBAL 84%

HAUNTING

Una bonita y detallada pieza artística de software para Mega Drive. Todo es casi perfecto, tiene, además, el equilibrio justo entre acción y aventuras para satisfacer todas las necesidades.

GLOBAL 86%

INTERNATIONAL RUGBY

Para ser un juego de rugby no estaría nada mal si realmente fuera eso, un juego de rugby. Pero los programadores se han tomado excesivas libertades y han desvirtuado algo lo que en si es el juego del rugby con el resultado de que es divertido pero no logra capturar el auténtico espíritu del deporte.

GLOBAL 71%

JAMES POND

Un discreto y entretenido juego acuático de plataformas, con 12 niveles que te darán muchísima diversión. Hay muchos niveles escondidos y los adictos a los juegos de plataformas se lo pasarán en grande.

GLOBAL 77%

JOE MONTANA'S FOOTBALL

Un bonito juego de futbol, pero no tiene la profundidad, las opciones o la competitividad de John Madden's Football. Vete a por Madden -o si quieres algo diferente- Joe Montana II.

GLOBAL 73%

JUNGLE STRIKE

La segunda parte (aunque por su gran despliegue de gráficos y sonido no se parecen en nada) de Desert Strike hace olvidarse totalmente de que alguna vez existió primera parte. El mejor cartucho de disparos jamás visto. ¡Como me entere de que no lo has comprado me enfado!

GLOBAL 96%

KLAX

Aquellos que en su día jugaron con la máquina recreativa, agradecerán esta excelente conversión.

GLOBAL 85%

KING OF THE MONSTERS

Un juego de lo más deleznable. Si no quieres arrepentirte de haberte gastado dinero en él, que no se te ocurra comprarlo, pasa de él olímpicamente.

GLOBAL 55%

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Krusty tiene un problema. Su emisora de tv está siendo atacada por una plaga de ratas y él tiene que echarlas de allí. ¡YA! Es como una especie de Lemmings, solo que esta vez tienes que conducirlos hacia su extinción. Los gráficos son majos y el sonido también. Cómpratelo

GLOBAL 90%

LHX ATTACK CHOPPER

Un simulador de vuelo excelente de la gente que te brindó F-22 Interceptor. No es tan excitante como F-22 en términos de batallas aéreas, pero es mucho mejor como juego de estrategia y como sinulador de vuelo. Altamente recomendable.

GLOBAL 89%

LOTUS TURBO CHALLENGE

Gráfica y sonoramente, este juego es como un mordisco de un perro, pero desde el punto de vista de la jugabilidad y del tiempo que te vas a pasar jugando, es un gran juego, especialmente en el modo dos jugadores. Incluso si juegas solo es un gran reto, con sus límites de tiempo imposibles de alcanzar y la gran cantidad de pistas disponibles.

GLOBAL 84%

MAZIN WARS

Aunque parece un juego de acción sencillote y facilón, puede que te sorprenda agadablemente. Al final será probable que acabes pegado a la pantalla de tu televisor con este juego en la Mega Drive.

GLOBAL 87%

MICKEY MOUSE IN THE CASTLE OF ILLUSION

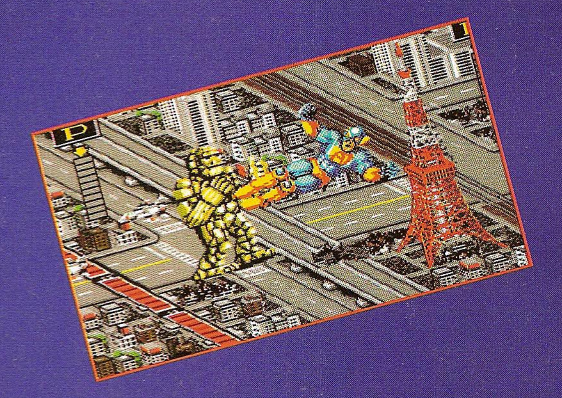
Uno de los mejores jueos de plataformas existente para Mega Drive. Combina unos gráficos excelentes con una jugabilidad también exce lente para dar lugar a un reto fantástico.

GLOBAL 93%

MICRO MACHINES

Divertidísimo juego de coches. Micro Machines es de lo mejor a la hora de pasar un rato entretenido y alegre; su gran cantidad de circuitos y su soberbia vista aérea, le dan un aire característico y especial. El modo de dos jugadores se puede jugar eternamente. Lástima de triste modo de un jugador.

GLOBAL 93%



MIG-29 FULCRUM

Creado originalmente para PC, al final ha sido convertido para Mega Drive. Aunque no es malo, no es acción a tope, como por ejemplo Afterburner; sin embargo entusiasmará a aquellos que gusten de simuladorea auténticos.

GLOBAL 75%

MORTAL KOMBAT

Un buen juego de lucha, con gráficos y sonidos digitalizados basados en el éxito de monedas de las salas recreativas. Entusiasmará a aquellos que gusten de simuladores auténticos.

GLOBAL 89%

NHLPA HOCKEY `94

Es como NHLPA Hockey '93 pero con alguna que otra cosa nueva. O sea, si ya dispones de éste no hace falta que te pases a la nueva versión.

GLOBAL 88%

OLYMPIC GOLD

Olympic Gold ofrece al jugador seis pruebas olímpicas. Estas son: martillo, lanzamiento de jabalina, buceo, 100 metros lisos, mataci ón y 110 metros vallas. Aunque es divertido y está muy bien adornado, no hay mucho en el juego que te pueda mantener ocupado y, sorprendentemente ¡no hay modo de dos jugadores! Es también muy poco original. Ya lo hemos visto anteriormente.

GLOBAL 70%

PGA TOUR GOLF II

Indudablemente el mejor juego de golf de todos los habidos en cualquier consola. Planteado inicialmente como una mejora del original , es de hecho, mejor que aquel. No te lo pierdas bajo ninguna circunstancia.

GLOBAL 95%

POPULOUS II

Es una revisión estudiada de un juego clásico en PC. Llega a tu Mega Drive con el aura de misticismo que le rodeaba en el PC. Es un excelente producto de estrategia.

GLOBAL 89%

PUGGSY

¿Qué es una fruta, anda y permite que te diviertas? Efectivamente, Puggsy. Una excelente aventura arcade de lo más interesante. Deberías comprártela ya mismo.

GLOBAL 89%

RANGER-X

¿Qué es lo que todo el mundo debería hacer? dirigirse a la tienda más cercana y comprarse este cartucho. De verdad, no os vais a arrepentir, es de lo mejorcito. Acción, peligro, aventura, todo un arcade genial.

GLOBAL 92%

RISKY WOODS

Un juego de plataformas razonablemente bueno y divertido. Ahora, es de lo mejor que puedes encontrar de lo que se programa en nuestro país.

GLOBAL 74%

ROAD RASH

Coge tu super moto y lánzate al torneo Road Rush, una serie de carreras en las que el objetivo es viajar a través de carreteras tipo Super Hang-On involucrándote en actos violentos con otros "Rushers". Montones de carreras, cantidad de motos entre las que escoger e infinidad de retos hacen de Road Rush el mejor de este tipo de juegos para Mega Drive.

GLOBAL 92%

ROBOCOD

Uno de los juegos de plataformas de Mega Drive más perfectos, con unos gráficos realmente excepcionales, sonido espléndido y una jugabilidad genial al mismo tiempo que guías al héroe contra las hordas robóticas del Doctor Maybe. Ponlo el primero en tu lista de compras.

GLOBAL 95%

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Una excelente pieza de software para Mega Drive, con el equilibrio casi preciso entre acción y aventura. Lo justo para satisfacer hasta a los más exigentes. Ve a buscarlo ya mismo.

GLOBAL 91%

ROLO TO THE RESCUE

Este juego de plataformas tiene cientos de niveles llenos de juego agradable. Los gráficos son graciosos y sencillos, siendo el juego muy adictivo. el problema es que no tiene ninguna ayuda del tipo grabar/recuperar, por lo que puedes estar jugando durante horas y horas para terminarlos sin poder grabar la partida.

GLOBAL 80%

SHINOBI III

Un juego de aspecto fenomenal que dispone de un fantástico personaje protagonista, pero tiene un problema, carece de una cierta originalidad e intriga.

GLOBAL 89%

SNOW BROSS

Fantástica conversión de la ya conocida y adictiva máquina de monedas. ¿Cuántos de vosotros no os habréis gastado la paga del domingo en esta máquina?

GLOBAL 83%

SPLATTER HOUSE III

Si te gusta la sangre, las tripas o sea, todo aquello que recuerda a Freddy, Splatter House III está hecho a tu medida, aunque no ofrece nada nuevo sobre los anteriores.

GLOBAL 77%

SONIC: THE HEDGEHOG

El supper héroe de SEGA toma parte en un tipo de juego calcado del super héroe de Nintendo, Mario. Es muy adictivo con unos gráficos brillantes y rápidos. Pero, el juego puede llegar a ser frustrante y los expertos lo tendrán terminado en un par de días.

GLOBAL 90%

SPLATTERHOUSE II

Una razonable conversión de la máquina recreativa. Este arcade de desplazamiento horizontal falla porque los controles son malísimos, lo que hace que la jugabilidad se vea muy afectada.

GLOBAL 73%

SUMMER CHALLENGE

Primero apareció por el PC, ahora en la Mega Drive, puede que la próxima sea una versión especial para lavadoras Zanussi. Mix de varios deportes en una competición de verano. Solo interesante.

GLOBAL 67%

SUNSET RIDERS

Un juego arcade sorprendentemente bueno basado en una máquina recreativa bastante antigua, pero merece la pena echarle un vistazo. Que conste que últimamente las conversiones tienen una gran calidad y nos están sorprendiendo gratamente.

GLOBAL 84%

SUPER BASEBALL 2020

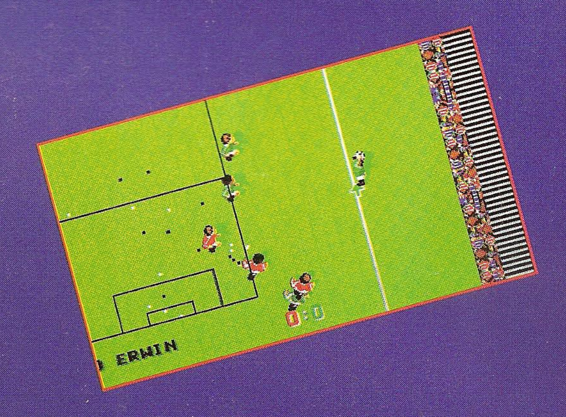
Probablemente el mejor juego de Baseball para Mega Drive; ofrece bastante entretenimiento en el modo de dos jugadores, pero la carencia de un control total de los acontecimientos hace que llegues a sentirte algo frustrado.

GLOBAL 77%

SUPER KICK OFF

Vista la gran calidad de Kick Off, parecía imposible mejorarlo, pero aquí está Super Kick Off para demostrar lo contrario. Si te gusta el fútbol, no deberías pasar sin él. De lo mejor que hay en el mercado para Mega Drive.

GLOBAL 95%



SUPER MONACO GP II

Esta continuación al mejor juego de Mega Drive falla por su excesiva semejanza con el anterior. Las únicas diferencias están en las nuevas opciones, incluyendo un modo uno contra uno y una especie de consejero de conducción en forma de Ayrton Senna. Es mejor que el primero, pero si tienes aquel, ni te molestes en comprar éste.

GLOBAL 87%

TECHNOCLASS

Al principio sorprende por la presentación, más tarde agrada con los gráficos, pero decae cuando hablamos de sonido, aunque acaba siendo rentable en términos de jugabilidad.

GLOBAL 68%

TERMINATOR II

Uno de los primeros juegos decentes para poder ser utilizado junto con Menacer. Tiene buenos gráficos, y muchísimas cosas para explotar, siguiendo el guión de la película fielmente. Pero los controles tan confusos que tiene, la facil de completar los niveles y el tonto desarrollo no nos llevan a ninguna parte.

GLOBAL 75%

THE ADDAMS FAMILY

Podía haber sido una buena conversión. Podía haber sido un buen juego. Podía haber sido entretenido... Demasiados podía para un juego tan malo.

GLOBAL 55%

THE FLINTSTONES

Los picapiedra en tu consola, por fin han llegado. ¡Vilmaaaaaa! Traeme la Mega Drive. Sencillo juego de plataformas que no te tendrá ocupado durante mucho tiempo, a pesar de sus divertidos gráficos.

GLOBAL 80%

THUNDERFORCE IV

La continuación a uno de los mejores juegos de Mega Drive es tan bueno como su predecesor, con muchos más mundos para explorar y grá ficos incluso más espectaculares. Aunque la jugabilidad no difiere mucho de aquella que fue la anterior a ésta.

GLOBAL 89%

TINY TOONS

Hartos de verse en las pantallas de televisión, los Tiny Toons han decidido dar el salto a las consolas, aquí estan para que puedas disfrutar de ellos. Es un juego graciosísimo y plagado de alegría por todas partes. ¡Indispensable!

GLOBAL 92%

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?

Un juego educativo decente. Desafortunadamente, con lo educativo que es, la jugabilidad es francamente nula, seguro que lo abandonarás en dos días.

GLOBAL 63%

WIMBLEDON

Un razonable juego de tenis, ensombrecido por algunso también razonables fallos. De todas maneras, Davis Cup es mucho mejor que éste. Para tenistas agobiados.

GLOBAL 72%

WORLD OF ILLUSION

Mickey y Donald hacen su aparición en este intento de juego de plataformas. Aunque parezca fácil, es muy bueno, con unas figuras y unas animaciones geniales, además de jugarse estupendamente, lo que seguramente hará que vuelvas a jugarlo muchas veces. Merece la pena echarle un vistazo.

GLOBAL 91%

WWF WRESTLEMANIA

Definitivamente el mejor juego de Pressing Catch alrededor del planeta en este momento. Gran cantidad de movimientos y razonables animaciones, pero en el modo de un jugador te cansas enseguida. Algo que no debiera faltar en la lista de compras de los fans de WWF.

GLOBAL 80%

XENON 2

Este juego tuvo un gran éxito en Amiga, pero no es muy bueno para lo que es el estándar en Mega Drive. Gráficamente impresionante y con un desplazamiento vertical excelente, se queda como recomendable para aquellos a los que les gusten los arcades.

GLOBAL 82%

X-MEN

Adaptación del comic de la editorial Marvel Comics, X-Men es un buen cartucho arcade. Incluye una estupenda opción para jugar dos jugadores. Si te gustan los comics, X-Men es tu cartucho.

GLOBAL 88%

ZOMBIES

Es un juego completamente absorbente e intrigante. De verdad, es de lo mejorcito. Los gráficos, además, son de lo más divertido y colorista, así como los sonidos.

GLOBAL 92%

MASTER SYSTEM



AFTERBURNER

La máquina recreativa era divertida por su cabina movible y sus bonitos gráficos así como su atronante sonido, pero tristemente la c onversión para Master System no tiene nada de lo anterior. El juego es aburrido y muy fácil. Para los amantes de las máquinas recreativas.

GLOBAL 51%

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

El último y mejor juego de la serie Alex, tiene ahora los poderes mágicos de los Ninja y tiene que atravesar una parodia del terreno Shinobi para rescatar a su chica. Es un juego divertido y entretenido con gráficos inteligentes y sonido adecuado. Recomendado.

GLOBAL 90%

ANDRE AGASSI TENNIS

Excelente conversión del cartucho Mega Drive para Master System, pero, sigue con los mismos problemas que la versión de 16 bits. Sin embargo, merece la pena darle una oportunidad.

GLOBAL 74%

ASTERIX

Asume el papel de Asterix y Obelix en este nuevo juego de plataformas. Los gráficos son estupendos, los sonidos no son tan malos y se deja jugar muy bien. Desafortunadamente, hay algunas frustraciones por culpa de muertes instantáneas y continuaciones infinitas con puntuaciones comenzando en cero. A pesar de todo, en general es un buen juego.

GLOBAL 80%

BACK TO THE FUTURE II

Como Marty McFly debes terminar cinco niveles de plataformas, patinetes y rompecabezas. Esto es, si antes no te has dormido. Sí, es un somnífero estupendo, y es frustrante cargarlo. Añade a esto la pobre secuencia de presentación y, ya lo puedes asar como a un pavo.

GLOBAL 37%

BACK TO THE FUTURE III

¡Marty está de vuelta! Con unos excelentes gráficos y sonido, es un juego divertido que se ve penalizado por los tres únicos niveles que tiene, lo que te llevará a terminarlo muy pronto.

GLOBAL 68%

BATTLE OUT RUN

Salta a las autopistas en este juego tipo Chose.HQ en el que tendrás que golpear al resto de los coches para echarlos de la carrete ra! Aunque Battle Out Run no presenta un reto tan grande como el de Fire and Forget II, tiene suficiente fuerza como para justificar su compra. Dale una oportunidad.

GLOBAL 80%

CHOPLIFTER

Con unos gráficos excelentes y una jugabilidad que pone a prueba tus habilidades, Choplifter es uno de los mejores mata marcianos del momento. Despega con él.

GLOBAL 89%

CHUCK ROCK

Uno de los mejores juegos de plataformas para Master System. Puntua muy alto en el apartado de gráficos y sonidos, con una jugabilidad fuera de toda duda. Se merece tu atención.

GLOBAL 90%

F-16 FIGHTER

Parece algo impresionante, pero es francamente blando en lo que se refiere a dureza. Vuela con el F16 Fighter contra las oleadas de aviones enemigos y reviéntalos a todos. Los gráficos y sonidos son normalillos y el juego se vuelve muy tonto. Evítalo.

GLOBAL 48%

FANTASY ZONE

Este super mata marcianos de desplazamiento horizontal tiene los gráficos más coloristas jamás vistos. La jugabilidad es excelente y hay suficientes retos como para mantener entretenido durante mucho tiempo al más purista de los amantes de los arcades.

GLOBAL 87%

FIRE & FORGET II

Fire and Forget II, a quemar la carretera, es muy rápido y bonitamente dura hasta el punto de llegar a dejarlo por su dificultad. Sin embargo, una vez que te has hecho a la velocidad de las cosas, te introduces en la acción y te entregas al reto. Algo que no debiera faltar en las estanterías de aquellos que gustan del terror en las autopistas.

GLOBAL 86%

GAUNTLET

La máquina recretaiva causó verdadera sensación cuando fue presentada en 1986, y esta versión tiene todas las características del juego original. Con 100 niveles diferentes para retarte, Gauntlet no perderá su sentido pos muy rápido que lo aficiones. Si tienes una Sega, hazte el favor a tí mismo y cómprate el cartucho.

GLOBAL 90%

GHOST HOUSE

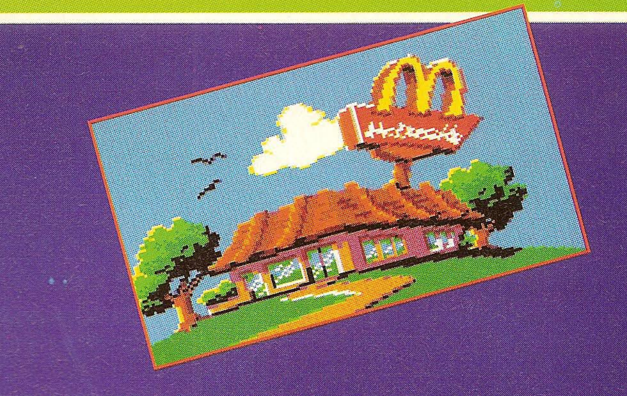
Los gráficos de Ghost House son del tipo grande cabezas y ojos y pequeños cuerpos. El sonido es divertido y gracias a su reducido precio, ofrece entretenimiento que cualquier usuario Sega puede tener.

GLOBAL 71%

GLOBAL GLADIATORS

La versión de Mega Drive es francamente superior a este de Master System. Podrian haber sido muy parecidas en desarrollo y jugabilidad, con las limitaciones del hardware claro está, pero esta versión para Master System se queda por el camino.

GLOBAL 77%



GOLDEN AXE

Golden Axe es una conversión fantástica de la máquina de monedas, con cinco duros niveles de acción. Los gráficos y sonidos son algo fuera de serie. Recomendado para los grandes consoleros.

GLOBAL 92%

GOLFAMANIA

Golfamanía te deja jugar 18 hoyos en la agradable comodidad de tu sofá. Es sencillamente estupendo, con su excelente jugabilidad y los buenos gráficos te mantendrá entretanido durante mucho tiempo. No te lo puedes perder. Dile a tu padre que te lo compre, ¡seguro que le encantará!

GLOBAL 83%

IMPOSSIBLE MISSION

Impossible Mission suena muy bien, con unos efectos atmosféricos de alta clase. Pero lo más importante de todo es que jugar es brillante. Un jego fantástico, destinado a ser uno de los clásicos juegos Sega.

GLOBAL 97%

KLAX

Este super rompecabezas estaba de moda en California hace un tiempo. Al final, ha llegado para Master System. Por lo que ¿es bueno? Bien, por supuesto que lo es. Si eres un auténtico cerebrito, pruébalo.

GLOBAL 88%

LEMMINGS

Más de 100 niveles en los que tendrás que salvar a los verdes melenudos de una muerte cierta. Una conversión increíblemente buena. Tu colección no estará completa sin él.

GLOBAL 95%

MARBLE MADNESS

Conversión del super éxito de Atari, conserva todo lo bueno de la máquina de monedas. Desafortunadamente, el juego es muy lento y el sistema de control malo. Desagradable.

GLOBAL 70%

MASTER OF DARKNESS

Aunque no es precisamente uno de los títulos más originales del mundo, es un juego lo suficientemente bueno como para no faltar en ninguna casa. ¡Sal a comprártelo ya mismo !

GLOBAL 92%

MICKEY MOUSE 2

Brillante juego de plataformas, muestra de lo que un juego para Master System debe ser. Guía a Mickey hasta llegar a donde el Fantasma, rescata a todos aquellos que tiene presos y acaba con él.

GLOBAL 91%

NINJA

Aunque los gráficos son simples, la acción al estilo japonés es bastante adictiva. El nivel de dificultad está preparado de tal manera que va creciendo según vayas entrando en el juego, y hay diez niveles a completar. Si estás buscando un arcade de combate diferente, quizá lo encuentres en este juego.

GLOBAL 80%

NINJA GAIDEN

Un excelente mata marcianos de desplazamiento a cuatro bandas. Ninja Gaiden se lleva muchos puntos por lo rápido y atrayente de su acción. Puede parecer fácil, pero seguro que volverás a él después de unos meses.

GLOBAL 83%

OLYMPIC GOLD

Olympic Gold ofrece seis pruebas olímpicas: martillo, lanzamiento de jabalina, 100 metros lisos, natación, 110 metros vallas y lanza miento con arco. Repetitivo y sencillo, a pesar de todo el juego es bueno. Mejor te pasas por tu tienda habitual a buscarlo.

GLOBAL 81%

OPERATION WOLF

Como Comando especial has sido elegido para eliminar a todo bicho viviente a través de los seis terrenos de desplazamiento horizontal utilizando la cruz para apuntar y disparar tu arma. Combinando buenos gráficos con una buena cantidad de acción, es una conversiónde recreativos que cualqier fan Sega de los mata marcianos tendría que tener en cuenta.

GLOBAL 88%

OUT RUN EUROPA

Out Run Europa te pone a los mandos de varios vehículos diferentes, desde motos, hasta jet ski, en un intento de eliminar a una banda terrorista. Tristemente, esta presunta "variedad" no lo salva de ser una verdadera frustración, un juego muy blando y desesperante.

GLOBAL 63%

PAPERBOY

Paperboy es una conversión del popular juego arcade de hace unos años. Eres el chico de los periódicos y tiene que repartirlos por la zona peor construída del pueblo. Con sus fantásticos gráficos y las alegres melodías, Paperboy tiene un hueco asignado en la colección de cartuchos de cualquier consolero Sega.

GLOBAL 89%

PGA TOUR GOLF

Si el juego para Mega Drive era increíble, esta versión para Master System tampoco se queda corta; es tan buena como pudiera serlo la de Mega Drive. ¡Un verdadero puntazo!

GLOBAL 88%

POWERSTRIKE II

Era ya un clásica dentro de las máquinas de las salas recreativas, ahora lo va a ser en la Master System, aunque en un estilo diferente, comparado con otros juegos de este tipo disponibles en Master System.

GLOBAL 92%

PRINCE OF PERSIA

Salva a la princesa de una pesadilla peor que la muerte en este clásico juego de plataformas, con increíbles animaciones. Una larga aventura con muchos niveles y más de lo que en un principio puedes suponer.¡Una compra esencial!

GLOBAL 91%

RASTAN

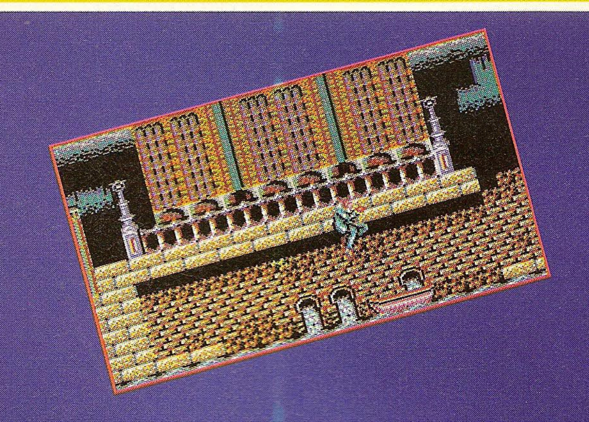
La versión Sega de Rastan no es mala, y se mantiene medianamente fiel al original, pero desafortunadamente los gráficos son algo confusos. La jugabilidad es muy buena y debería mantener ocupados a los grandes espadachines durante largo tiempo.

GLOBAL 79%

RAINBOW ISLANDS

Conversión de la máquina de monedas, Rainbow Islands es casi una obligación para todo aquel que tenga una Master System y quiera algo nuevo. Sal ya mismo a buscarlo.

GLOBAL 84%



RESCUE MISSION

Rescue Mission es, en principio, muy recomendable, combinando excelencia gráfica con una apasionante adicción. La acción es estupenda y te mantendrá ocupado con tu pistola laser durante más tiempo del que te imaginas. ¡Ve a buscarlos!

GLOBAL 82%

SHADOW OF THE BEAST

¡Grrr! En Shadow of the Beast eres un monstruo que tiene que vengar la muerte de su familia acabando con el malvado Señor de las Bes tias. Gráficos decentes junto con unos elegantes sonidos hacen de él todo un clásico.

GLOBAL 80%

SONIC THE HEDGEHOG

Toma el control del legendario puerco espín azul al tiempo que corre por las plataformas de las minas del Dr. Robotic. Sonic, en su versión para 8 bits es uno de los mejores, si no el mejor juego de plataformas; combina unos desplazamientos suaves con animaciones fluídas y jugabilidad interesante. Imprescindible.

GLOBAL 90%

SONIC THE HEDGEHOG II

¡Qué! ¿Pensabas que Sonic había llegado al límite de lo que podía ser un juego de plataformas para Master System? Bién, ¡prueba esto ! El juego se mantiene casi como el original, pero incluye más niveles y mucha más adicción. ¡Brillante!

GLOBAL 96%

SPEEDBALL

Esta es una buena conversión del título para Amiga, especialmente con el nivel de dificultad que tiene para dos jugadores. Sin embargo, ha sido superado por su sucesor Speedball II.

GLOBAL 79%

SPIDERMAN

Sí, es otro juego de plataformas, pero esta vez es diferente. Spidey puede hacer casi todo aquello que hacía en los comics, como por ejemplo colgarse con las telas, hacer escudos y tirar bolas de tela. Spiderman se juega muy bien, tiene buenos gráficos, unos soni dos normales y te costará terminarlo. Altamente recomendable.

GLOBAL 87%

SPV VS SPY

Spv Vs Spy se define como un juego arcade entre dos jugadores que no sorprenderá a nadie por sus gráficos y sonido, pero sí por la calidad de su juego. Ve pronto a buscarlo, te llevarás una sorpresa.

GLOBAL 88%

SUPER KICK OFF

El legendario Super Kick Off se parece demasiado a la versión de Amiga, y se juega tan brillantemente como aquel. Un juego soberbio -uno de los mejores- para todos los futboleros. Y que tampoco debiera faltarle a nadie por las demás razones.

GLOBAL 96%

SUPER MONACO GP

Aunque comparte su nombre con la carrera 3D de la máquina recreativa de Sega, no es una conversión estrictamente hablando. Pero no estamos diciendo que sea mala. El 3D es rápido y efectivo y se juega muy bien, incluso hasta en el modo un jugador en el que corres contra una cuadrilla de coches bobos controlados por el ordenador. Si estás buscando algo que requiera habilidad, lo has encontrado.

GLOBAL 92%

SUPER MONACO GP II

¡Uah! Lo que podía haber sido una estupenda secuela al juego original, se ha convertido en una birria por la falta de velocidad. Aun que parezca que vas a 200 mph, parece un cuarto de la velocidad real. Adiós interés, adiós alegría. La gran cantidad de opciones es excelente, pero la jugabilidad es casi nula.

GLOBAL 41%

SUPER OFF ROAD

Una excelente conversión de la máquina de monedas original, lástima que sea tan fácil.

GLOBAL 82%

SUPER SPACE INVADERS

La idea detrás del lanzamiento de Super Space Invaders era adornar el juego original con algunas de las nuevas características de los actuales juegos masacra marcianos -más energía y desplazamientos-, por ejemplo. Funciona, y el resto del juego es muy entretenido.

GLOBAL 82%

SUPER TENNIS

Ya es casi un viejo, la acción es algo básica, con pocas veleidades gráficas o toques mágicos para darle un poco de vida. Aunque se puede jugar, no es un rival digno para el reciente Wimbledom Tennis.

GLOBAL 82%

SUPERMAN

No está nada mal. Esta versión es mejor que la de Mega Drive, cosa que ya iba siendo hora, ¡hombre! Es rápido, duro y muy, pero que muy jugable.

GLOBAL 75%

STREETS OF RAGE

Como juego de lucha deja bastante que desear, y la estupidez de limitar las figuras en juego a sólo tres debido a su gran tamaño, merece pasar a los anales de la historia.

GLOBAL 63%

TAZ-MANIA

De brillante aspecto y estupendos gráficos, Taz-mania promete mucho más de lo que dá. La poca cantidad de enemigos dice muy poco acerca de su duración. Lo acabarás en un pis pas.

GLOBAL 71%

TEDDY BOY

Este juego no fue nunca un gran cartucho, pero con su nuevo precio no es una mala compra. Los gráficos no son malos ni buenos, y la jugabilidad no es muy allá. A pesar de todo es un juego decente.

GLOBAL 69%

TERMINATOR

Una interpretación genial de la película de 1984. Es mucho mejor que la versión para Mega Drive. Se necesita mucha habilidad para recorrer con fortuna todas las plataformas al tiempo que controlas a Kyle Reese en sus esfuerzos por intentar proteger a Sarah Connor de las garras asesinas de Terminator. Se hace necesaria una investigación.

GLOBAL 82%

THE FLASH

Recién llegado de la televisión, aquí tenemos a Flash. Es un sólido juego de plataformas con niveles llenos de sustancia de juego, así como una buena sensación de control.

GLOBAL 84%

VIGILANTE

Esta conversión del éxito de los recreativos intenta mantenerse todo lo fiel posible, a pesar de los parpadeos y de que algunas de las figuras y sus sonidos son algo liantes. Sin embargo, la jugabilidad se mantiene, por lo que si estás detrás de un mata marcianos no muy pesado, este es tu cartucho.

GLOBAL FALSO

WIMBLEDON TENNIS

Este es el mejor juego de tenis Sega por un minúscula margen. Es rápido, hay muchos modos de juego y el modo campeonato necesita de mucha práctica para ganar. El modo dos jugadores es aún más divertido. No estaría de más considerarlos si tienes algún jugador más m rodeando.

GLOBAL 80%

WONDERBOY

Aunque empieza ya a mostrar su edad y es un poco repetitivo. Wonderboy es aún hoy día una buena oferta, con sencillos gráficos y una banda sonora de lo más alegre.

GLOBAL 80%

WONDER BOY IN MONSTER WORLD

Aventura arcade de gran intensidad, Wonderboy in Monster World presenta el desafío suficiente como para no aburrirse con él, además, es muy divertido y cautivador.

GLOBAL 88%

WONDERBOY III

Mejor que el primero por una gran diferencia, es un juego que estará en tu consola durante mucho tiempo, pero tampoco es un juego qu e vayas a terminar en dos días. Altamente recomendable.

GLOBAL 87%

WORLD CLASS LEADERBOARD

Es un juego de Golf. ¿Qué más podemos decir? Tiene un campeonato exclusivo, acción realista, muchos campos y es un completo desafío. Si te gusta el Golf y estás buscando un buen juego, ¿por qué no éste?

GLOBAL 92%

WORLD GRAND PRIX

Un juego de carreras muy decente que es gráficamente impresionante y te reta a un dasafío completo. No es tan bueno como Super Monaco GP, pero es lo suficientemente diferente como para tener los dos.

GLOBAL 81%

WWF STEEL CAGE CHALLENGE

Este juego es tan divertido como encontrarse al más antipático de tus vecinos en el ascensor. La lucha WWF siempre ha sido interesante, pero nadie la había aplastado de esta manera.

GLOBAL 84%

XENON 2

Otra conversión de Amiga, esta vez del super juego de desplazamiento vertical de los Bitmap Brothers. Los gráficos son geniales, pero el desplazamiento es algo lento y maniático. Sin embargo, lo que cuenta es la jugabilidad y Xenon 2 la mantiene bien alta. Si tuviera unos cuantos niveles más, saría un clásico.

GLOBAL 84%

GAME GEAR

BATMAN RETURNS

Estupenda adaptación de la idea de la película. Los gráficos son excelentes, la música es agradable y se deja jugar mucho mejor que en la versión de Mega Drive. Una compra decisiva para jugadores expertos.

GLOBAL 79%

CHUCK ROCK

Sus fantásticos gráficos, su animación de fenomenal factura, sus buenos decorados y el maravilloso planteamiento de lanzamiento de rocas lo convierten en uno de los mejores juegos de acción de plataformas que puedes conseguir para la Game Gear.

GLOBAL 90%

COLUMNS

Es un buenísimo clónico de Tetris. en lugar de hacer líneas horizontales, tu objetivo es crear filas de colores con ayuda de los bloques de cristales en caída. Rápido, adictivo y muy desafiante, pero al mismo tiempo relajante. Una buena compra.

GLOBAL 85%

CRASH DUMMIES

El baile de San Cristobal (patrón de los conductores). Este cartucho es de lo más dulce, tienes que estrellar a los Dummies contra la pared procurando que se destrocen lo más posible. Interesante y macabro.

GLOBAL 85%

DONALD DUCK, THE LUCKY DIME CAPER

¡Args! ¡La gran fortuna de Tío Gilito ha sido robada por una malvada bruja! Deteniéndose solamente a recoger su mazo, el Pato Donald la persigue a lo largo de varios niveles de desplazamiento horizontal. Lo que tenemos aquí es un mega-juego de plataforma que inclu so dura más que Sonic the Hedgehog. Una opción para la Game Gear que no debe faltar en tu biblioteca de juegos.

GLOBAL 92%

G-LOC

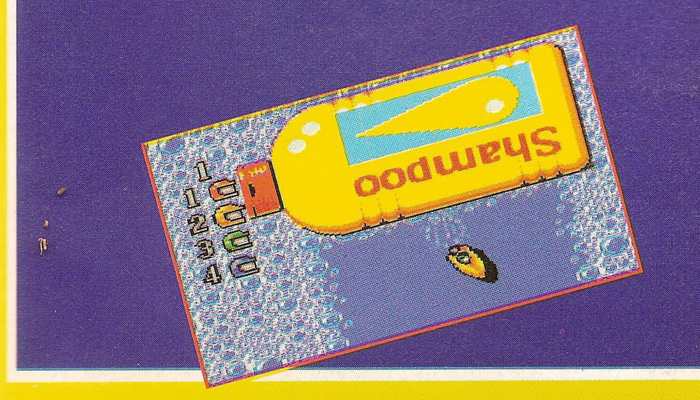
Vuela sobre el paisaje tridimensional derribando aviones e instalaciones enemigas en esta conversión de la máquina de monedas de Sega, que ya era sorprendente en el aspecto gráfico. Los GLOBAL s de G-Loc no están mal, pero el juego tiene un ritmo bastante frenético y dispones de un montón de niveles que superar.

GLOBAL 82%

INDIANA JONES III

Unete a Indiana Jones en sus correrías por cinco niveles de acción de plataformas, tratando siempre de estorbar a los nazis en sus esfuerzos por localizar el Santo Grial. Gráficamente te proporciona exactamente lo que la Game Gear puede ofrecer. Pero es una pena que sea tan difícil, ya que tiende a cansarte un poco, de todos modos es un juego bastante bueno.

GLOBAL 83%



MICKEY MOUSE

¡Oh, no! ¡Una bruja enloquecida, llamada Mizrabel, ha raptado a Minnie Mouse, el verdadero amor de Mickey! Por eso, inevitablemente Mickey tratará de rescatarla viajando por los diversos niveles de plataforma del Castillo de la Ilusión. Es un juego excelente, con unos gráficos fabulosos y un impresionante planteamiento. Otro de los mejores para la Game Gear.

GLOBAL 91%

MICKEY MOUSE 2

Probablemente la mejor aventura arcade para Game Gear. Llena de colorido y desboradante fantasía, Mickey Mouse 2 gustará a todos, en especial a los más pequeños. ¿Qué haces que no sales a comprarlo?

GLOBAL 92%

MICRO MACHINES

¡Guau! De lo mejor que ha pasado por nuestras manos para Game Gear. De verdad. Además, el increible modo de dos jugadores en la misma consola es alucinante.

GLOBAL 94%

NINJA GAIDEN

Conviértete en Ryu, el maestro ninja, en su travesía por los escenarios de desplazamiento horizontal, dando palizas a troche y moche a los diabólicos seres con los que te encuentras. Es muy rápido extremadamente frenético, y lo único que lo estropea es que es demasiado fácil.

GLOBAL 86%

OUTRUN

Ponte al volante de un Ferrari Testarossa y acelera a tope por las carreteras tridimensionales para cruzar el primero la meta en la agotadora carrera Outrun. Sus gráficos son bastante decepcionantes y los sonidos son como gorjeos, pero el auténtico problema es que el juego no es lo bastante divertido.

GLOBAL 64%

OUTRUN EUROPA

Correr a toda velocidad a bordo de Porsches, jetskis o motocicletas puede ser superdivertido en la vida real, pero en la Game Gear, con un planteamiento repetitivo, unos gráficos bastante sosos y un movimiento tridimensional traqueteante no lo es tanto. Sólo medio- medio.

GLOBAL 63%

PRINCE OF PERSIA

Primeramente visto en Pc, Prince of Persia fue el primero de los juegos en mostrar esa fluidez de movimientos y estupenda animación de los personajes. Es un cartucho que DEBES tener.

GLOBAL 91%

ROBOCOP 3

No estaría nada mal si no fuera por lo mediocre que es. Pasa de él como a veces pasas de tus hermanos.

GLOBAL 51%

SHINOBI

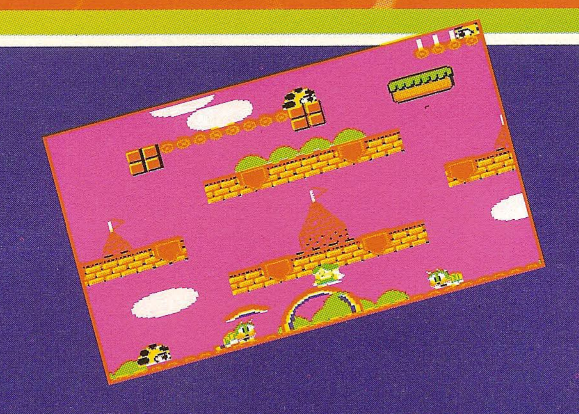
Cinco niveles de tajos y estocadas frenéticas te esperan en esta adaptación para Game Gear de la máquina de monedas de Sega. Este juego tiene unos gráficos y un sonido excepcionales, además de un planteamiento que te hace volver a tu Game Gear una y otra vez.

GLOBAL 91%

SONIC THE HEDGEHOG

El famoso erizo azul de lomo puntiagudo de Sega llega a la Game Gear en este rápido juego de plataformas con unos gráficos excepcionales. Es un excelente título para la Game Gear, en el que la tecnología de 8 bits se aprovecha al máximo. Es divertido y adictivo (aunque fácil) y merece la pena.

GLOBAL 91%



SONIC THE HEDGEHOG II

De nuevo las púas de nuestro querido erizo azul hacen su aparición, mezcladas con animados gráficos, un planteamiento acelerado y un nivel de máxima dificultad, que lo convierten en una admirable continuación, a pesar de la notable ausencia de Colitas. Sin embargo , la reducida visibilidad hace casi imposible ver dónde va Sonic, y en qué se está metiendo. Sin embargo sigue siendo Mega-divertido y sería una tontería no tenerlo.

GLOBAL 80%

SPIDERMAN

El sorprendente Hombre Araña llega a la Game Gear para enfrentarse al Kingpin, a Venom, al Lagarto, al Doctor Octopus, a Electro, al Hombre de Arena y al Duende en una serie de etapas de desplazamiento en 8 direcciones. Es muy divertido de jugar y enormemente desafiante. Una opción obligada para todos los posibles lanzadores de tela de araña e incluso para cualquiera que busque un buen juego de plataforma.

GLOBAL 86%

STREETS OF RAGE

Streets of Rage para Game Gear es un producto gráficamente sorprendente ¡tanto que es casi exacto a la versión de Mega Drive! Aunque sólo hay dos personajes, la acción luchadora de los niveles de desplazamiento es tan divertida como siempre. Hay un par de puntos débiles, como por ejemplo que te dan una paliza inmediatamente después de recuperarte de otras anteriores, pero de todos modos merece la pena echarle un vistazo. El modo de enlace de dos jugadores es también fenomenal.

GLOBAL 80%

STREETS OF RAGE II

¡Guauu! Un cartucho de 4 megas para Game Gear. Mucho mejor que el juego original, uno de los mejores juegos de acción de desplazamiento horizontal para tu pequeña consola portátil.

GLOBAL 89%

SUPER KICK OFF

Esta conversión para Game Gear del mejor juego de futbol jamás creado es un auténtico éxito, con una acción frenética y de rápida respuesta y un sorprendente manejo del balón. Con uno o dos jugadores, casi se podría decir que es el milagro de las consolas, por lo que en estos momentos es el mejor juego que se puede adquirir para la Game Gear.

GLOBAL 96%

SUPER SPACE INVADERS

Versión revisada y adecuada a los nuevos tiempos del ya clásico Space Invaders. Sigue siendo uno de los mejores matamarcianos de toda la historia de los juegos. Si te consideras un gran jugador y no lo tienes, malo.

GLOBAL 91%

THUNDERHAWK

Una brillante muestra de lo que mejora un juego en su paso del cartucho al CD. De todas maneras es una pena en lo que respecta a la verdadera jugabilidad. Sin embargo, si tienes un Mega CD, no debería faltar en tu lista de compras para esta navidad.

GLOBAL 84%

WORLD CLASS LEADERBOARD

Es una excelente simulación de golf con perspectiva en tercera persona de US Gold. Los gráficos son bastante detallados y el sonido es fabuloso, con unas divertidas voces sarcásticas. Con sus cuatro campos de 18 hoyos, te ofrece mucho juego por su precio. Una apuesta esencial.

GLOBAL 92%

MEGA CD

BATMAN RETURNS

Una buena muestra de lo que puede dar de sí el Mega CD en el futuro.Literalmente son dos juegos en un disco. Si quieres tener algo importante, cómpratelo.

GLOBAL 90%

SONIC CD

Técnicamente es impresionante, pero no se puede decir lo mismo del resto. Podría haber sido un gran juego, pero ni siquiera se acerca al excelente reto que era Sonic II. Un simple Sonic tridemensional.

GLOBAL 83%

DRACULA

Es poco probable que te decidas a comprarlo, aunque a pesar de todo, si lo que quieres es sorprender a tus amigos con el Mega CD vete a buscarlo a la tienda, eso sí, no pases de la presentación, ¡es lo mejor del juego!

GLOBAL 51%

ECCO

Es el mejor título disponible para Mega CD. Es muy parecido a la versión de cartucho, pero contiene imágenes digitalizadas y todo tipo de músicas y sonidos, también digitalizados.

GLOBAL 96%

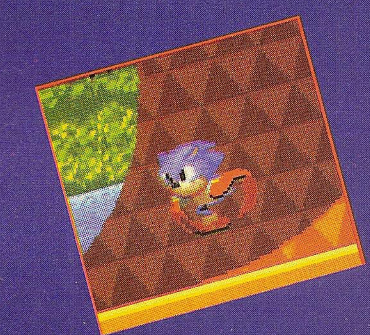
SILPHEED

¡Vaya! Por fin, algo que hace un excelente uso de las especificaciones técnicas del Mega CD. Uno de los mejores juegos arcade para Mega CD, incluso diría que es mejor que Thunderforce IV. ¡Cómpralo ya!

GLOBAL 94%

SWITCH

Con unos gráficos y una presentación francamente increíbles, Switch está destinado a ser todo un estándar para los juego Mega CD, aunque luego se queda un poco corto en lo que se refiere a duración.



RASTRILLO

¿Sabéis lo que es un rastrillo? ¿no?, nosotros os lo explicamos. Viene a ser algo así como una especie de sitio en el que todo el mundo puede entrar y exponer sus artículos, bien para comprar nuevos, bien para vender los viejos, o para cambiar los que ya tiene.

Esta página intenta ser eso mismo, pero a lo SEGA, o sea, para que vosotros podáis intercambiar vuestros cartuchos de juegos, o venderlos, o comprar otros nuevos. También podréis vender vuestra consola o accesorio, o quien sabe, quiza encontreis aquel joypad que un día visteis en algún sitio y resulta que era demasiado caro.

Rellenad el cupón de la parte inferior y a ver si tenéis suerte y podéis deshaceros de todo aquello que no os guste o ya estéis cansados.

VENDO

Vendo Master System II en perfectas condiciones con dos mandos y un juego de Alex Kidd grabado. Todo por 6.000 ptas. Es que quiero una Mega Drive.
Fermín Alarcón González de Lara
C/Conde de Ureña 31
Málaga 29012
Tlf.: (95) 226 31 54

Vendo Batman Returns y Sonic II por 8.000 pelas.
Francesc Benito Gracía
C/Valencia 549-551
Barcelona 08026
Tlf.: 246 07 17

Vendo Joe Montana Football de un año de vida para Master System, por 3.000 pelas.
Juán Jesús Payán Capel
C/Agata 8, 1º izda.
Almería 04009
Tlf.: 22 47 34

Vendo Master System II con Sonic, Ninja Galden, Super Mónaco GP y Spiderman por 18.000 pelas, o los cambio por juegos parecidos.
Alfredo Arauzo Nebreda
Iglesia Rubia, Burgos 09345
Tlf.: 18 61 26

Vendo Altered Beast y Spiderman para Mega Drive, a 2.500 pelas cada uno, o los dos por 4.500. Preguntar por Edu.
Eduard Llovet Hom
C/Provenza 77, 1º 1ª
Barcelona 08029
Tlf.: 322 46 47

Vendo Master System II con Alex Kidd, Castle of Ilusion, Sonic, World Cup, Super Monaco GP Y After Burner, todo a 10.000. También por separado.
Eduard Ríos Estévez
Avda. del Mediterráneo 29
Vidreres, Gerona 17411
Tlf.: (972) 85 08 32

Vendo el Wrestle War, Castle of Illusion y World Cup Italia'90 (Mega Drive) a precio negociable. Se venden por separado.
Gonzalo Pérez Siles
C/ Cañillas. 63 4º A
Madrid 28002
Tlf.: 413 39 05

Vendo Master System II + Alex Kidd + 2 juegos a elegir + joystick Maverick + 2 mandos de juego todo por sólo 12.000 pelas, y está en buen estado.
José R.
C/ Raigras 4, bajo A
Madrid 28026
Tlf.: (91) 569 12 92

Vendo Dragon's Fury por 1.000 pesetas. No es un timo.
Samantha Frisuelos
C/ San Vicente Ferrer 16
Alcorcón, Madrid 28923
Tlf.: (91) 610 64 63

Vendo los juegos de Rambo II y Tazmania en estupendo estado. Llamadme de 14 a 15 horas. Festivos no.
José Santi Fructuoso Fernández
C/Cataluña 4
Dolores de Pacheco, Murcia 30739
Tlf.: 17 33 06

Vendo Sonic 2 por 1.500, ¡llámame deprisa!
Virginia de la Mora
C/Barbieri 32, 1º A
Madrid 28013
Tlf.: (91) 611 53 31

Vendo por 4.000 o cambio Alien 3 de Mega Drive, me gustaría que me ofreciesen X-Men, European, Club Soccer, World of Illusion, Wonderboy III o IV, Lemmings, Chuck Rock...
Iván Domingo Bosch
C/Menéndez Pelayo 2, 4º 2
Vilanova i la Geltru, Barcelona 08800
Tlf.: (93) 815 80 63

Vendo Master System II con 2 pads y 5 juegos, en perfecto estado por sólo 13.000 pesetas. Llamad a Jordi.
Jordi Trius Alemany
C/Santa María 5
Villafranca del Penedés, Barcelona 08720
Tlf.: 892 0105

Vendo Mega Drive con dos mandos y uno de ellos de avión por 53.000 pesetas y con juegos After Burner 2, Castle of Illusion, Sonic 2, Columns y Fatal Fury. Preguntar por Alex.
Manuel Alejandro Chambo Sánchez
C/Ramón y Cajal, edf. San Fernando III 1º B
Granada 18003
Tlf.: 28 65 67

Quiero cambiar o vender el juego de la vídeo consola Master System II Out of Run.
Luis Quiles Serrano
C/ Mayor 3, 1º C
Aragamasilla, Ciudad Real 13440
Tlf.: 47 72 75

Vendo Master System II
Vendo 2 mandos a distancia para Mega Drive por 3.000 pelas de nada (¡gastos de envío incluidos!). Dejar nombre y teléfono en el contestador para Manuel.
El Franco, Asturias
Tlf.: (985) 63 47 71

¡¡ATENCION!! Vendo Mega Drive con dos mandos y Competition Pro, cuatro botones turbo, más siete juegos, más Game Gear y libro de códigos más guía Sega por ¡¡60.000 cucas!! ¡¡Regalo Nintendo dos mandos!!
Isabel María Caballero
C/ Ramón Miguel y Planas, 10 Bajos.
Barcelona, 08034
Tlf.: (93) 205 52 82

Quisiera vender el juego Cool Spot por 5.000 pelas o bien cambiar por otro juego, en especial el Mortal Kombat o el Rolling Thunder 2 (Mega Drive)
Pepe Farré Teixidor
C/ Cisneros, 19
Bellaterra, Barcelona 08193
Tlf.: (580) 62 25 93

Vendo el Flashback por 6.000 pelas, Tiny Toons por 4.500 y Sonic 2 por 4.000. Preguntad por Joselín.
José Francisco Granados Martínez
C/ José Sánchez Guerra, 5 4º 1
Córdoba 14006
Tlf.: (957) 40 13 19

VENDO COMPRO CAMBIO

Vendo Master System II + 5 juegos (buen estado) por 15.000 pelas, o cambio pro Game Gear o Game Boy (los juegos). Vendo Atari 12.600 + 160 juegos por 4.000 pesetas, o cambio por Game Gear o Game Boy. Preguntad por Teo.
Teo Crespo Santa Creu
C/ San José, 38
Benissa, Alicante 03720
Tlf.: (96) 573 01 52

Desearía vender mi Master System II con los juegos Lemmings, Sonic, Sonic II y Chuck Rock en memoria por unas 13.000 pesetas. Toda una oferta. También vendo los juegos por separado a 2.000.
Alberto Jiménez Ruiz
C/Cot, 1 - ático 2°
Ripollet, Barcelona 08291
Tlf.: 692 92 19

Quiero vender mi Mega Drive con dos mandos y cuatro juegos (Sonic, Aleste, Street of Rage II y Mickey & Donald World of Ilusion).
Iván Sampedro Postigo
C/Discóbolo, 91 - portal 3, bajo B
Madrid 28022
Tlf.: 741 97 47

Vendo mi Game Gear con seis juegos, adaptador y aumentador de imagen. Regalo el estuche. Precio a convenir.
(Muy escueto)
Iván Torres Hernández
C/Genista, 5
Mdrid 28011
Tlf.: 463 53 81

Vendo Master System 2 con dos mandos con los juegos: Sonic, Tom y Jerry, y Alex Kid por sólo 9.000 pelas. Preguntar por Judith.
Judith Simón Muntañé
C/Arte, 23 - 1° 2ª
Barcelona 08026
Tlf.: (93) 436 97 09

Vendo Cool Spot a 5.100 cucas, James Bond II a 5.500 y World Of Ilusion a 4.000, o todos a 12.000.
Alejandro Sanz Morey
Muntaner 114 - 6° I
Barcelona 08006
Tlf.: (93) 201 26 03

Vendo Master System Converter, transformador japonés y juegos. Sólo en Barcelona.
(¿¿japonés??)
Carlos Omoruyi Pic
Diagonal 227 - 1° BIS 2ª
Barcelona 08013
Tlf.: 246 33 13

Vendo últimas novedades de Mega Drive de 5.500 pelas para abajo. Sólo Madrid preguntar por Iván. Llamar y dejar el teléfono.
Iván Moratinos Valverde
C/Doña Berenguela
Madrid 28011
Tlf.: 539 69 69

Vendo Master System I con dos mandos, pistola (con cuatro juegos) y diez juegos más por 30.000 pelillas; en muy buen estado. Llamar a partir de las 19:30.
Gustavo Aranda Bada
Avda. Antic Regne, 21 - 7°
Valencia 46005
Tlf.: (96) 374 14 74

Vendo Alex Kidd in Slimoh Word, Tazmania, World Soccer, Land of Illution, Spiderman, Alien Storm, Sonic 2, y mi Master II con dos pad, junto o por separado. Valorado en 79.500, precio a convenir. También cambio por cierto tiempo.
(Por cierto, eso de por cierto tiempo, ¿qué es, algún juego nuevo)
Carlos Iglesias Delgado de Torres
Ricardo Ortiz, 22 - 2° I
Madrid 28017
Tlf.: 725 73 39

Vendo Master Sistem con dos mandos y seis juegos por sólo 20.000 pesetas.
(¿¿¿Sistem!!! y ¿Cómo van a llegar las cartas sin número de calle?)
Jordi Rodero Pulpillo
Alvarez de Castro
Hospitalet de Llobregat, Barcelona 08901
Tlf.: 337 65 79

Vendo consola Master System II con un mando, una pistola, con los juegos Alex Kidd en memoria, Sonic 2, Golden Axe, Wonder Boy III, Spiderman.
(¡Qué cupón hermano, qué original!)
Alvaro del Burgo de Pablo
Alcorcón, Madrid 28925
Tlf.: 612 00 68

Vendo juegos para Mega Drive a mitad de precio, totalmente nuevos. También algunas de las novedades como Micro Machines, Super Kick Off, etc.
José María Carbonell Bailo
C/Matanzas, 33-35 - entresuelo 4ª, escalera B
Barcelona 08027
Tlf.: 408 00 69

Quiero vender o cambiar los juegos Batman, Shadow Danger, Sonic 2, Insector X, Flashback. Me interesan Sahdow of The Beast I, Alien III, Terminator, Batman Returns.
Samuel Arnau de la Nuez
C/ Orinoco, 1 B 18 B - 2° puerta 1ª, urbanización Casablanca III
Las Palmas, Las Palmas de Gran Canaria 35014
Tlf.: (928) 41 71 25 o 38 33 38

Me interesaría vender uno de los juegos más caros de Electronic Arts por 3000 pesetitas. Se trata de James Pond para Mega Drive. Preguntar por María José.
(No escribáis a lápiz, y si es así apretad, porque no se entiende nada)
Maria José Serrano Suárez
Avd. Escaleritas, 33 - 5° 19
Las Palmas de Gran Canaria, Las Palmas 35011
Tlf.: (928) 20 35 98

Vendo Master system II con tres juegos por 20.000 pesetas. Preguntar por Fernando.
(Estaría bien que concretases)
Fernando Pallarés Cuadrado
Rambla Jaime I, 12 - 5° 3ª
Cambrils, Tarragona 43850
Tlf.: 79 33 56

CAMBIO

Sólo sabemos que este chico quiere cambiar algo, pero no dice el qué, llamadle.
Miguel Ronicio López
Fuencarral, 126
Madrid
Tlf.: (91) 445 17 29

Cambio Streets of Rage por Mazin Wars o X-Men.
Valentín González Nova
San Miguel 26, 1°.
Mataró, Barcelona 08303
Tlf.:(93) 798 22 45

Cambio los juegos Mega Drive Shadow of the Beast, Rsiky Woods, Golden Axe II, Galahad, Tazmania, Alisa Dragon, World of Illusion, o los vendo por 20.000 pesetas. Gracias.
(De nada, majete)
Francisco Osorio Alonso
Apartamentos Magic Park, Carretera San Feliu, 54.
Playa de Aro, Gerona, 17.250
Tlf.: 82 64 12

Cambio cualquiera de los siguientes juegos: Team Usa, Sonic, Super Hang On, Columns, World Cup Italia '90, de Mega Drive por cualquier otro juego que a vosotros no os guste pero a mí sí. Preguntar por Angel.
(A ver si mejoramos la caligrafía)
Angel Fernández Abad
C/Eladio Perlado, 21 - 1° A
Burgos 09007
Tlf.: 23 19 56

Cambio consola Master System II con seis juegos por Mega Drive, preguntar por David.
(¿Dónde? No has enviado teléfono)
David Hernández Pinar
C/Victoria, 14 - 2°
Arenas de San Pedro, Avila 05400

Tengo el juego Bank Panic y quisiera cambiarlo por Superman o Streets of Rage. Preguntar por Javier.
Javier Rojas Bracero
C/Alonso de Toro, 2
Armilla, Granada 18100
Tlf.: 55 00 77

Cambio un juego de Mega Drive, Shadow Of The Beast
(¿Lo cambias por éste o es éste el que tienes?)
Alejandro Sabariego
C/Pedroñeras, 16 - 1° B
Madrid 28043
Tlf.: 759 33 22

Cambio juego Colummns o Indiana Jones III por Street of Rage II, Batman Returns, Tom y Jerry o Sonic II.
Ancor Besay
José Peña Hernández, 7 - Bloque 31
Sta. Cruz de Tenerife 38009
Tlf.: 63 33 12 o 22 26 83

¡Atención! Cambio Cool Spot o Fatal Fury con Shadow Dancer y Sonic por Jurassic Park. Juegos en muy buen estado. Please con instrucciones.
(¡Qué cosmopolita! ¡Sabe hablar en spanglish!)
Benedicto Gómez Jorcas
Pza. del Solar, 7
Benilloba, Alicante 03810
Tlf.: (96) 551 72 45

Cambio mi Master System II con los juegos Alex Kidd (en memoria), Sonic I y II por una Mega Drive con Sonic y un mando de control. También doy 5.000 pesetas. Preguntar por Marc.

(¿A todo el mundo?)
Marc Corbalán Fernández
Avd. Lleida, 32 - 2º 1ª
Premia de Dalt, Barcelona 08338
Tlf.: 752 02 34

Cambio el juego Golden Axe por Street Of Rage, aunque también acepto los Lemmings o Shadow Of The Beast.
Antonio Andrés Agudo Arroyo
C/San Miguel Arcangel, 4
Cehegin, Murcia 30430
Tlf.: 74 08 49

Quisiera cambiar Double Dragon o Heroes Of The Fan por Superman, Street Of Rage II, Castle Of Ilusion, Wonderboy III o Master Of Darkness para Master System
Juan Pedro Sevilla Moya
C/Correos, 18
Villahermosa, Ciudad Real 13332
Tlf.: no tengo, pero podéis llamar al (926) 37 55 40 de 3 a 5.

Cambio mi consola Master System II, Sonic pack (9.480 pesetas) el juego Taz Mania (5.990 pesetas) por el pack Mega acción de Sega.
Javier Fernández Tomás
Urbanización la Cerca, bloque 26 - 2º A
Collado villalba, Madrid 28400
Tlf.: 850 70 59

Cambio el juego Spiderman de Mega Drive por Two Crude Dude, Cool Spot, World Of Ilusion o vendo el 688 Attack sub por 4.000 pesetas. Preguntar por Lucas.
Lucas López Aragón
C/Pedreras, 66 - 2º G
La Línea, Cádiz 11300
Tlf.: (956) 76 78 54

Cambio Wody Pap de Game Gear por Out Run, Chuck Rock, o cualquier otro. LLamad. (Cómo imploran algunos)
David Arias Herrero
Gutiérrez de Cetina, 28
Madrid 28017
Tlf.: 407 14 25

Cambio juegos de Mega Drive, llamar por las tardes. Preguntar por Adolfo.
Adolfo Rueda Granado
Duque de Mandas, 5 - 2 Tabacalera
San Sebastián, Guipúzcoa 20012
Tlf.: (943) 27 08 32

COMPRO

Compro cartuchos a buen precio para la Mega Drive. También cambio juegos pero sólo con peña de Vigo.
Loreto Diz Abal
C/Zamora 81, 5º B
Vigo, Pontevedra 36203
Tlf.: (986) 41 81 19

Compro Streets of Rage II.
(Yo te lo vendo a 50.000, ¿te hace?)
Sergio Muñoz Bilbao
C/ Cardenal Cisneros
Tarifa, Cádiz 11380
Tlf.: 68 14 63

Compro a 4.000 pesetas cada uno de estos juegos: 688 ATTACK SUB, After Burner II, Dick Tracy, Robinson Basket, Ecco the Dolphin, Micky and Donald, Lemmings (Mega Drive).
José Martín García
Avda. Carlos III 341, Venta Vitorino
Roquetas de Mar, Almería 04720

Compro Global Gladiators.
(Risi te lo vende a 20.000)
Jaime Perello Muria
C/ Gerona 139
San Jaime d'enveja, Tarragona 43877
Tlf.: 46 86 45

Quiero comprar juejos entre otros: Colums, World Cup Italia'90, Spiderman, Chuk Roc, Miqui Mous 2, Soni 2, todos de la Master Sisten.
(Que conste que la ortografía no es cosa nuestra, la hemos reproducido tal cual aparecía en el cupón)
Carlos Gran Martínez
Príncipe de Asturias 10, 6º C
Elda, Alicante 03600
Tlf.: 539 12 23

Me gustaría comprar el juego Thunder Force a 6.000 pelas como máximo.
Hector José Hernández Gallego
C/ Obispo Frías, 4º C, izda.
Las Palmas, Las Palmas de Gran Canaria 35011
Tlf.: 25 04 58

Quisiera comprar el juego Aliens III para Mega Drive por no más de 4.500 pelas.
Manuel Rodríguez Padrón
C/ República Dominicana
Güímar, Santa Cruz de Tenerife 38.500
Tlf.: 51 29 66

Hola, soy un apasionado coleccionista de juegos deportivos y como estoy falto de dinero, quisiera comprar estos juegos para Mega Drive: European Club Soccer, Super Kick Off o Team USA Basketball.
(Oye, como yo también estoy falto de dinero, quiero comprarme un equipo virtual Sega)
Juán Luís Marín López
C/Cataluña 26 2ºB
Getafe, Madrid 28903
Tlf.: (91) 681 45 87

Compro juegos de deportes para Mega Drive a 3.000 pesetas. Llamar a las 10 de la noche.
Julio César Díaz Fernández
C/Constitución, 73 - 4º B
Sama de Langreo, Asturias 33900
Tlf.: (485) 67 57 09

Compro juegos deportivos de Mega Drive.
Sergio Sánchez Valverde
C/Carril de Huete, 1 - chalet 5
Tarancón, Cuenca 16400
Tlf.: (966) 11 00 03

Mandad este cupón a:
Rastrillo Mega Sega
Avenida Betanzos, 60
Semi-sotano A
28034 Madrid

CUPON PARA UN PUESTO

Rellena este cupón con lo que quieras comprar/vender/cambiar. Pero enróllate y escribe claro que no tenemos ganas de dejarnos los ojos.

NOMBRE ____________________
DIRECCION ____________________
CODIGO POSTAL ____________________
POBLACION ____________________
PROVINCIA ____________________
TELEFONO (OPCIONAL) ____________________
TEXTO ____________________

☐ COMPRO ☐ VENDO ☐ CAMBIO

El megamés que viene ¡AL LORO!

Papa Noel...

Fiestas...

Fin de año...

Reyes...

...Y EL CARBON ESTA BARATO



BEEP...BEEP...
¿TRAMPAS A TI?
DESERT DEMOLITION
6500
FREE!
FREE BIRDSEED!
GUN POWDER